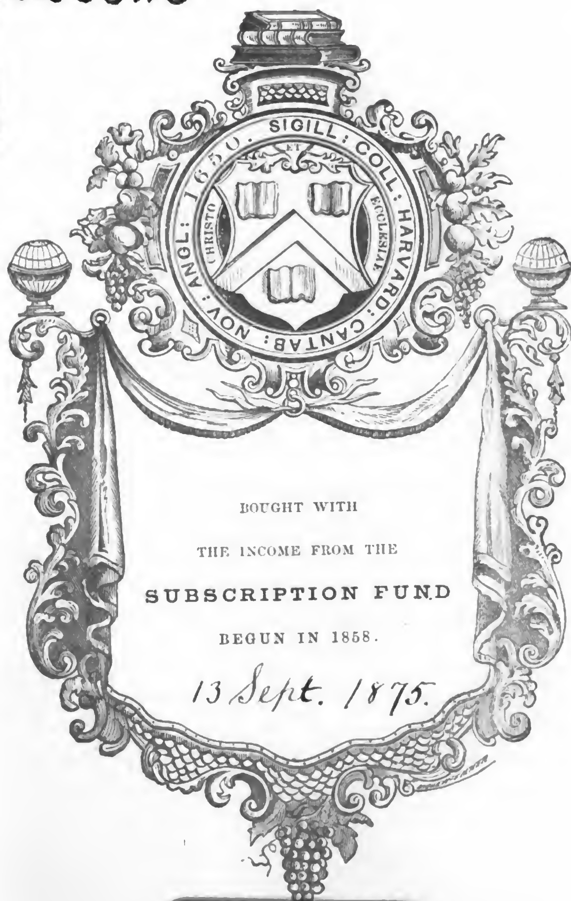
SPIELE UND REIME DER KINDER IN ÖSTERREICH

Theodor Vernaleken




SIGILL: COLL: HARVARD: CANTAB: NOV: ANGL: 1650.
CHRISTO ET ECCLESIAE
BOUGHT WITH
THE INCOME FROM THE
SUBSCRIPTION FUND
BEGUN IN 1858.
13 Sept. 1875.

Spiele und Reime der Kinder in Österreich.



Spiele und Reime

der

Kinder in Österreich.

Gesammelt und herausgegeben

von

Th. Vernaleken und Frz. Branky.

Wien.

Verlag von Sallmayer und Komp.

1873.

Erste Wiener Vereins-Buchdruckerei.

Vorwort.

Die Kinderspiele sind entweder natürliche oder künstliche. Jene haben sich, ähnlich den Sagen und Märchen des Volkes, von einer Kindergeneration auf die andere vererbt; es sind Kinderüberlieferungen, von den Kindern erfunden, gehegt und ausgebildet. Künstliche sind die, welche z. B. Fröbel für die Kindergärten aufgestellt hat, hauptsächlich als Bethätigung der Glieder und Sinne. Die Sammlungen der freien, natürlichen Spiele sind noch sehr unvollständig, und doch liefern sie einen Einblick in die Sinnesweise, in das ganze Denken und Treiben der Jugendwelt.

Für den Pädagogen sind sie darum von hohem Interesse. Fölsing (in Zillers Jahrb. für Päd. II, 107) sagt ganz richtig, daß die wirklichen Volkskinderspiele noch nicht genug gewürdigt seien. Das Verständnis der Kinderwelt ist manchem unserer Schriftsteller aufgegangen. Der sinnige, plattdeutsche Dichter Fritz Reuter z. B. äußert sich darüber (VI, 158) wie folgt: „Es ist wunderbar, sagt er, wie schroff die Kinderjahre den Mannesjahren gegenüber stehen, wie wenig Verständnis das Kind für die Angelegenheiten des reifern Alters hat, und umgekehrt, wie sehr die reiferen Jahre es verlernen, einen richtigen Blick in die Welt des Kindes zu thun. Vor allem sind es die herkömmlichen konventionellen Formen der Gesellschaft, die dem gesunden Kinderverstand unverständlich und lächerlich erscheinen. Das Kind, unbekannt mit dem Ernst des Lebens, wird in seiner natürlichen Schwäche nicht als Eiferer gegen die Mißbräuche einer vielleicht wolgemeinten Unvernunft in die Schranken treten, es setzt sich heiter in den Winkel mit seinen kleinen Spielkameraden und spielt: „Frau Geheimräthin und Herr Baron," und läßt seine Puppe Gebete sprechen und begräbt den alten (von der Gemeinde

seines Amtes wegen für ehrlos gehaltenen und darum in der entferntesten Ecke ohne Sang und Klang begrabenen) Amtsschließer Ferge mit allen kirchlichen Ehren und vollem Geläut, und wenn ihr aufmerksam auf das kindische Spiel seht, so werdet ihr nie eine lieblichere, unschuldigere, von jedem Hasse fernere Satire, von jeder Lüge freiere Ironie auf die bestehenden Zustände gesehen haben, als den duftigen, in unmittelbarer Berührung mit dem Himmel stehenden Humor eines solchen Kinderspiels."

Einige Ausartungen abgerechnet, sind diese Spiele auch von bildendem Einflusse. Diese Spiele bringen nicht bloß körperliche Gewandtheit und üben die Sprechorgane, sondern wecken auch rege Aufmerksamkeit, Geistesgegenwart, schnelles Besinnen und Handeln. Sie üben das Augenmaß und wecken das Gefühl für Recht und Unrecht, und das alles in der harmlosesten Weise. Man spielt um zu spielen, ohne Anleitung und lehrhafte Absicht. „Daz kint spilete unde was frô" — heißt es schon im Mittelalter; und bekannt ist des Dichters Wort: „Hoher Sinn liegt oft im kind'schen Spiel." Das Spiel ist die Arbeit des Kindes, es ist die Welt, die es sich selber schafft. (Vergl. den Aufsatz in dem Jahresberichte (1872) der Volks- und Bürgerschule in Wiener-Neustadt: Die Spiele als Erziehungsmittel, von Robert Krisch).

Wer über die psychologische Bedeutung der kindlichen Volkspoesie sich Klarheit verschaffen will, den verweisen wir auf die gründliche Abhandlung in Zillers Jahrbuch für wissenschaftliche Pädagogik IV. Jahrg. (1872): „Die Volkspoesie und das Kind" S. 172 ff. von Götze.

Daß die Spiele unserer Kinder auch eine kulturgeschichtliche Seite haben, ist nachgewiesen in der Abhandlung von Zingerle „Das deutsche Kinderspiel im Mittelalter" (in zweiter Auflage erschienen in Innsbruck 1873), ferner von Albert Richter im Oktoberheft von Westermanns deutschen Monatsheften, 1870. Die reichhaltigste Sammlung haben wir von Rochholz: „Alemann. Kinderlied und Kinderspiel aus der Schweiz" (1857). Die schwäbischen hatte E. Meier (Prof. in Tübingen) gesammelt (1851). Bekannter ist das „deutsche Kinderbuch" von K. Simrock. Zerstreut finden sich viele in den Sammlungen der Volkssagen und Gebräuche.

Eine ziemlich vollständige Auslese aus den deutsch-österreichischen Landestheilen erscheint hier zum erstenmale. Wir haben sie seit Jahren allmählich gesammelt und großentheils

von Knaben aus verschiedenen Landestheilen selbst aufschreiben lassen. Die meisten sind in Niederösterreich zu Hause. Diese Überlieferungen unseres jungen Volkes ergänzen zugleich des einen Herausgebers Sammlungen aus dem alten Volke, nämlich die „Alpensagen" (1858), „Mythen und Bräuche" (1859), „Österr. Kinder- und Hausmärchen" (1864). In unserer raschlebigen Zeit muß man aus dem poetischen Kinder- und Volksleben „die übrigen Brocken sammeln, damit nichts umkomme" (Ev. Joh. 6, 12). Wie jetzt schon das junge Volk überklug sich gebärdet und häufig keine harmlose Jugendlust mehr im Herzen hat, so könnte wol einmal die Zeit kommen, daß eine Großmutter zu ihren Enkelein spräche, wie Goethe's Mutter den ihrigen (1786) schrieb: „Wenn ich bei euch wäre, lehrte ich euch allerlei Spiele, als „Vögel verkaufen", „Tuchdiebes", „Potzschimper Potzschemper" und noch viele andere." Wir wollen also den Kindern ihr Eigenthum wieder zurückgeben; es mag seinen Platz behaupten neben den erst in neuerer Zeit wieder zu Ehren gekommenen Turnübungen. Vielleicht können auch die modernen „Kindergärten" manche dieser Spiele verwerten.

Man scheint sich von der Fröbel'schen Idee dadurch zu sehr zu entfernen, daß man das Kind zu wenig frei gewähren läßt; man schematisiert und schulmeistert zu viel; man vorenthält den Kleinen ihre selbst erfundenen Spiele, Reime und Lieder, die sie seit Jahrhunderten in Höfen, auf Wiesen und Feldern gepflegt haben. Auch laufen diese Anstalten leicht Gefahr, das Kind dem Familienleben zu entfremden und statt des naturgemäßen Umganges, der sich unter benachbarten Kindern von selbst macht, einen künstlichen herzustellen, und den freien Spielraum der Kinder zu hemmen. Das ungezwungene Spiel auf freien Plätzen ist ein wichtiges Erziehungsmittel, weil durch die sinnlichen Gegenstände die Fantasie nicht nur beschäftigt, sondern auch geleitet und geübt wird. In den Mietkasernen unserer großen Städte sind die Kinder freilich übel daran; es bleibt ihnen meist nur die Straße und der Hof übrig; jene ist für sie gefahrbringend, und im Hofe wird das laute Treiben selten geduldet.

Die hier mitgetheilten Spiele und Reime sind großentheils in kleinern Ortschaften und in freier Natur entstanden, und wir geben sie wieder, treu nach dem Kindermunde, weil wir zugleich einen Beitrag zur Jugendsitte liefern möchten. Ein Sitten- oder Lesebuch für Kinder soll es nicht sein. Der

sinnige Erzieher und Elementarlehrer oder eine Mutter werden manches verwerten, und die gelehrten Forscher wissen, wie diese Erzeugnisse mit unserm Alterthum und nationalen Leben zusammenhängen, z. B. das gering geschätzte Pfänderspiel (vergl. Ziller im Jahrb. für Pädag. II, 107). Auch unsere Sammlung enthält einzelne mythische Bezüge, z. B. der spitzige Stein in VIII, Nr. 33 erinnert an die Spindel im Dornröschen, wie das Ganze an die Nornensage. Anderes ist in den Anmerkungen angedeutet.

Es gibt übrigens noch immer überkluge Leute, welche solchen Sammlungen alle Berechtigung absprechen oder doch vieles an dem Überlieferten auszusetzen wissen. Denen kann man nur rathen, die oben genannte Abhandlung von Götze zu lesen. In den Kinderreimen namentlich erscheint manches sinnlos, allein man bedenkt nicht, durch wie viele Generationen dieselben gegangen sind, und jede übt dabei die mit den Lauten spielende, kinderphilologische Sprachlust. Bei Abzählreimen z. B. fordert es die Unparteilichkeit, daß die Willkür das Gesetz ist; es sind Spielorakel, denen sich jeder, den es trifft, fügen muß.

Das natürliche Spiel ist des Kindes Leben und dieses wollen wir zu erkennen und zu erhalten suchen.

Wien, im Frühjahr 1873.

Die Herausgeber.

Inhalt.

I. Ballspiele.

II. Knopf- und Kugelspiele.

III. Schlag-, Ziel- und Wurfspiele.

IV. Turnspiele.

V. Tanzspiele und Ringelreihen.

VI. Fangspiele.

VII. Spiele verschiedener Art.

---

[1]) Durch ein Versehen wiederholt sich die Nummer 8.

VIII. Auszählreime.

IX. Sprechübungen und Reime verschiedener Art.

X. Kinderräthsel.

I. Ballspiele.

1. Der Prellball.

Die Zahl der an diesem Spiele sich betheiligenden ist ganz beliebig. Einer davon ist Schläger, die andern sind seine Gegner und suchen ihn um seinen Posten zu bringen. In der Mitte des Spielplatzes wird entweder eine schüsselartige Vertiefung gegraben und ein fußlanges Holzstück so daran gelegt, daß es halb frei über dem Loche, zur Hälfte aber auf der Erde ruht, oder es wird ein kurzer Pfahl eingeschlagen, um das sogenannte Prellholz daraufzulegen. Das eine Ende des Prellholzes hat eine kleine Vertiefung, in welche der Ball gelegt wird. Der Schläger führt mit einem kräftigen Ballholz einen tüchtigen Schlag auf das freiliegende Ende des Prellholzes und treibt dadurch den Ball hoch in die Luft. Die übrigen Mitspieler sind etwa 10 Schritte vom Prellplatze ringförmig entfernt und haben ihre Plätze entweder durch eingesteckte Pfähle, oder kleine Gruben, oder aufgestellte Steine bezeichnet. Sobald der Ball geschlagen wird, suchen sie denselben zu fangen. Wem dieß glückt, der ist Schläger. Während die Mitspieler nach dem Balle laufen, muß der, welcher den Schlag gethan hat, alle Plätze mit dem Schlagholze berühren, welche leer geworden sind, sobald der Ball in die Luft geschleudert worden ist. Selbst wenn seine Kameraden den Ball nicht gefangen, sondern von der Erde aufgenommen haben, kann er seinen Posten noch dadurch verlieren, daß er mit dem Balle getroffen oder dieser in die Mittelgrube geworfen wird, ehe er noch mit dem Berühren aller Plätze fertig geworden ist.

Bei einem kräftigen Schlage pflegt das Prellholz auch mit empor zu fliegen; um zu verhüten, daß jemand dadurch beschädiget werde, wird es durch eine Schnur an einem eingeschlagenen Pfahle befestigt.

2. Der Stehball.

Der Ball, der dabei verwendet wird, darf nicht zu hart sein, damit die Würfe mit demselben nicht zu schmerzhaft ausfallen. Die Mitspieler treten ohne bestimmte Rangordnung vor eine Mauer; einer nimmt den Ball und wirft ihn möglichst hoch an die Wand oder auf das Hausdach. Während dessen ruft er den Namen eines Spielers; dieser muß trachten den Ball aufzufangen, indes die andern nach allen Seiten davonlaufen. Ist es ihm gelungen den Ball aufzufangen, so darf er ebenfalls an die Wand oder auf das Dach werfen und einen aufrufen; natürlich wählt er da immer jenen, der am weitesten von der Wurfstelle entfernt ist, weil dann die Wahrscheinlichkeit vorhanden ist, daß dieser den Ball zur Erde fallen läßt. Geschieht das, so hat der Gerufene nichts eiligeres zu thun, als zu trachten, den Ball zu erhaschen, während die anderen auseinanderlaufen. Hat er den Ball aber erhascht, so ruft er: „Stand!“ oder „Halt!“ worauf jeder stehen bleiben muß. Nun sucht er sich von diesen einen aus und wirft nach ihm, der aber seinerseits durch geschickte Wendungen dem Ball auszuweichen bemüht ist. Wirft der Werfer fehl, so zieht er sich eine Strafe zu, die meistens darin besteht, daß er sich gebückt an die Wand zu stellen hat, wohin jeder Spieler mit dem Balle aus bestimmter Entfernung werfen darf, wobei es auch dem Büßer nicht unbenommen bleibt, dem Balle durch geschickte Körperwendungen auszuweichen.

Mitunter läßt man diese Entfernung dadurch bestimmen, daß der Leidende den Ball selbst gegen die Wand wirft und daß die Strafenden sich dorthin zu stellen haben, wo der von der Wand abgeprellte Ball das erstemal die Erde berührt hat.

3. Die sieben Künste.

Ein sehr beliebtes Ballspiel ist bekannt unter dem Namen „die sieben Künste“ oder das „Meisterspiel.“ Es wird im Freien oder in der Nähe einer hohen Wand eines Gebäudes ausgeführt; im ersteren Falle muß der Ball in die Höhe, im letzteren an die Wand geworfen werden. Schwieriger ist das Spiel im Freien, wo es weder eine Wand, noch einen Baum gibt. Der Knabe, der durch Auszählen bestimmt wird, das Spiel anzufangen, wirft den Ball siebenmal hintereinander in die Höhe und fängt ihn jedesmal auf. Ist das richtig vollführt, so beginnt er nun das zweite Kunststück, das darin be-

steht, daß er, während der Ball sich in der Luft befindet, in die Hände klatscht und ihn dann fängt. Darauf beginnt er das dritte Kunststück, vorausgesetzt, daß er siebenmal geworfen, geklatscht und den Ball eben so oft gefangen hat. Dieses besteht wieder darin, daß er, während er den Ball wirft, schnell niederkniet und aufsteht und ihn dann fängt. Auf diese Weise geht es fort, und es ist natürlich, daß das Kunststück immer schwieriger wird. Beim siebenten Kunststück endlich, hat der Spieler niederzuknien, zu paschen, aufzustehen und wieder zu paschen, den Ball dann dreimal zurückzuwerfen, während jedesmaligen Zurückwerfens zu paschen, ihn dann siebenmal mit der rechten Hand in die Höhe zu werfen und mit der linken zu fangen und endlich denselben mit der linken zu werfen und mit der rechten zu fangen.–

Dabei gilt immer als Hauptregel: Den Ball nie fallen zu lassen. Läßt man ihn aber doch einmal fallen, so darf man nicht mehr weiter spielen und der nächste Spieler kommt zum werfen. Wenn man den Ball zum erstenmal fallen läßt, so verliert man allen Vorsprung und muß, wenn man wieder an die Reihe kommt, von vorne beginnen; beim zweiten fallen lassen des Balles verliert man die Hälfte des Vorsprungs und beim drittenmal nichts mehr.

Derjenige, der zuerst alle sieben Künste vollbracht hat, hat das Recht von einem bestimmten Ziele nach den Mitspielern mit dem Balle zu werfen.

Dieses Spiel wird unter dem Namen Meisterspiel auf dieselbe Weise gespielt, nur daß derjenige, der zuerst fertig wird, den Namen „Meister“ bekommt. Der Nächste, welcher fertig wird, ist Altgeselle u. s. w. Der Meister hat das Recht über jeden eine Strafe zu verhängen.

4. Esel, Hörndel, Böckel, Bock.

Dieses Spiel ist eines der beliebtesten und wird meistens in einem Hofe, wo sich eine Feuermauer oder irgend eine Wand befindet, ausgeführt. Der Ball wird dreimal von jedem Knaben an die Wand geworfen und dann gefangen; das viertemal läßt er sich den Ball auf den Kopf fallen. Während des Fangens sprechen die Knaben: Esel, Hörndel, Böckl, und — wenn sie sich den Ball auf den Kopf fallen lassen — „Bock“. Hat einer seine Aufgabe richtig gelöst, so ist er „Bock“. Fiel der Ball zur Erde, oder traf er beim vierten Wurfe nicht den Kopf des

Spielers, so ist dieser „Gaß“ [1]. Ist nun an alle die Reihe des Spielens gekommen, so wird es mehrere geben, die „Bock“ und mehrere, die „Gaß“ geworden sind. Dann müssen sich die Spieler, die den Namen „Gaß“ haben, mit dem Gesichte an die Wand stellen, um die Strafe für ihre Ungeschicklichkeit zu erdulden.

Jeder „Bock“ wirft nach jeder „Gaß“ dreimal. Trifft aber ein Bock einmal nicht, so wird jene „Gaß“, bei der er gefehlt hat, „Bock“ und er wird „Gaß“, hat sich dann an die Wand zu stellen und wird von dem neuen „Bock“ beworfen. Hat nun jeder „Bock“ nach jeder „Gaß“ dreimal geworfen, so beginnt das Spiel von neuem.

Anderwärts sagen die Spieler während des Ballauffangens:

Kipfl, Semmel, Tremel, Aprikos,
Schiaß ins Loch,
Grad auf d' Nasen,
Schiaß 'n Hasen,
Schiaß das Böckerl
Grad auf's Köpferl.

Oder sie sagen:

Emmerl,
Bemmerl,
Stöckerl,
Böckerl,
Triff den Hasen,
Triff den Bock,
Grad am Kopf!

5. Das Knöpfeauflösen.

Ein Knabe wirft den Ball in die Höhe; während des Hinaufwerfens ruft er aus der Anzahl der übrigen Knaben einen beim Namen, welcher den fallenden Ball fangen muß. Bevor aber das Spiel den Anfang nimmt, muß jeder, der daran theilnimmt, seinen Rock zuknöpfen. Durch Auszählen wird bestimmt, wer das erstemal den Ball in die Höhe zu werfen hat. Hat nun der Gerufene den Ball fallen lassen, so muß er den obersten Knopf am Rocke aufmachen. Dann nimmt der Gerufene den Ball zur Hand und ruft wieder einen, meistens einen unaufmerksamen, der den Ball nicht fängt, damit wieder ein Knopf aufgeknöpft werden muß. Das wird so lange fortgesetzt, bis ein

[1]) Gaß = Geiß, Ziege.

Knabe alle Knöpfe seines Rockes offen hat. Ist dieß der Fall, so wird er von den anderen so lange geschlagen, bis er alle Knöpfe wieder zugeknöpft hat.

6. Vexieren.

An diesem Spiele kann eine beliebig große Anzahl Knaben theilnehmen. Bevor sie anfangen, sondern sie sich in zwei Parteien; zwischen beiden wird ein Stein auf die Erde gelegt. Von der einen Partei nimmt jeder eine Dachschindl in die Hand und wählt sich einen Platz aus, der nicht zu nahe bei dem Steine sein darf und ebenfalls durch einen Stein bezeichnet wird. Die andere Partei stellt sich der ersten gegenüber auf. Einer von denen, welche Schindeln haben, legt einen Ball auf eine solche und schleudert ihn damit in die Luft, lauft dann schnell zu dem in der Mitte befindlichen Steine, und schlägt mit der Schindel dreimal darauf und begibt sich dann wieder auf seinen Platz. Die Gegenpartei muß sich bemühen den Ball zu fangen und dann den, der ihn geschleudert hat, bevor er noch seinen Platz erreicht hat, zu treffen suchen. Gelingt der Wurf, so muß der getroffene oder einer seiner Partei austreten. Erreicht er aber seinen Platz noch früher, so gilt der Wurf natürlich nichts. Dann kommt die Reihe an den nächsten, den Ball zu werfen. Dieses Verfahren wird so lange fortgesetzt, bis die ganze Partei ausgetreten ist, worauf dann, falls das Spiel fortgesetzt werden soll, die Parteien ihre Standorte wechseln.

7. Bärentreiben [1]).

Dieses Spiel führt auch noch die Namen „Treibball“, „Bierspiel“, „Sauspiel“, „Bärenschlagen“, „Balleintreiben“, „Perleintreiben“. Zu diesem Spiele gehört ein freier Platz mit ebenem Boden. In der Mitte desselben macht man ein Loch von der Größe eines Kopfes, welches die „Gemeindegrube“ oder „Gemeindesuppe“ genannt wird. Ringsherum werden kleinere Grübchen gegraben und zwar um eins weniger als Spieler da sind. Der Zwischenraum von den kleineren Gruben bis zur größeren soll zwei bis drei Schritte betragen.

Jeder Spieler versieht sich hierauf mit einem ungefähr anderthalb Ellen langen, etwas starken Stocke und setzt diesen, die Hand auf denselben gestützt, in eines der kleineren Löcher, die auch Suppen genannt werden. Derjenige der Mitspieler,

---

[1]) 7. Vgl. Rochholz, alem. Kindersp. S. 395 fg.

für den kein solches Loch übrig bleibt, hat sich außerhalb des Kreises zu stellen, wo er dann einen ziemlich großen Ball (hie und da ein rundes, an beiden Enden zugespitztes Holz) bekommt, den er mit seinem Stocke in das große Loch oder in die kleineren zu treiben sucht. Dieser Spieler wird der Bären-, Ball-, oder Sautreiber genannt. Nicht immer bleibt es dem Zufall anheimgestellt, wer das erstemal den Treiber macht, sondern meistens wird dieser durch Auszählen dazu bestimmt, indem einer der Spieler sagt: Ani, dani, dull, schisi, kasi, nul, acha, racha, bina, daka, bim, bam, buff!

Auf den das Wort „buff" kommt, der ist Treiber. Nun rollt er den „Bär" mit seinem Stocke in den Kreis, tritt dann selbst hinein und sucht ihn in die Gemeindesuppe oder in die eines Spielers zu bringen. Das geht jedoch nicht so leicht, als man glaubt, denn jeder Mitspieler ist stets darauf bedacht, den ankommenden Ball zurückzuschlagen. Oft ist derselbe schon irgend einem Loche sehr nahe, siehe da, plötzlich bekommt er einen Schlag, daß er wieder weit aus dem Kreise hinausrollt. Der Bärentreiber hat seinerseits nichts anderes zu thun, als auf diejenigen recht Acht zu geben, welche den Ball hinauszuschleudern versuchen, und während dessen schnell seinen Stock in eines der von ihnen verlassenen kleinen Löcher zu stecken. Gelingt ihm dieß, so muß der Eigenthümer dieses Loches Treiber sein, während dessen Vorgänger gleich beim Loche bleibt, das er erobert hat. Hat der Treiber seinen Stock nirgend hineinsetzen können, so muß er wieder zurück, um auf's neue den Bären zu treiben. Geschieht es, daß der Bär so weit zurückgeschlagen wird, daß ihn der Bärentreiber nicht finden kann, oder wie es auch zu geschehen pflegt, nicht finden will, so ruft er:

„Alle aus da Luka[1]),
Da Bär is beim Guga[2])!"

Alle Spieler müssen nun auslaufen, um den „Bär" zu suchen. Wer ihn findet, schlägt dreimal darauf und läuft seinem Loche zu; ebenso machen es die übrigen und der Bärentreiber auch; wer kein Loch erwischt, ist dann Treiber.

Wird der Ball in das Mittelloch gebracht, das ist in die Gemeindesuppe, so muß jeder auf ein Zeichen des Treibers sein Loch verlassen und seinen Stock in irgend ein anderes zu stecken suchen. Auch der Treiber sucht bei dieser Gelegenheit eins zu erhaschen. Wer wieder kein Loch hat, ist Treiber.

---

[1]) Loch; Lücke. — [2]) Kukuk.

Bei diesem Spiele gelten noch folgende Regeln: Der Ball darf nur mit den Stöcken, nie mit Händen oder Füßen berührt werden. Die Löcher dürfen nie mit den Füßen verstellt werden. Der Bärentreiber ist auch seines Amtes ledig, sobald der „Bär“ einen Knaben berührt. Diesen Vorgang nennt man das „Beißen des Bären“ und das gibt die gröste Unterhaltung und den grösten Spaß; denn sobald der Bär einen berührt, so schreit jeder aus Leibeskräften: „Der X. ist gebissen worden!“ Der Gebissene wird Treiber.

Ist der Ball außer dem Kreise, so darf niemand von seinem Loche weggehen, um ihn noch weiter wegzuschlagen; man darf ihn mit dem Stocke nur so weit verfolgen, als man langen kann, wenn man den einen Fuß an sein Loch setzt.

Die Übertretung einer dieser Regeln macht den Spieler seines Loches verlustig.

8. Stand und Ziel.

Zu diesem Spiele werden zwei Ziegel in einer Entfernung von 15—20 Schritten (oder noch mehr) gelegt, je nachdem es ausgemacht wird. Ist dieses geschehen, so stellen sich alle in einen Kreis und zählen einen aus, der zuerst hinter das Ziel muß. Von den zwei Ziegeln heißt nämlich der erste, bei dem die Spieler stehen, der „Stand“ und der zweite das „Ziel“. Nun tritt einer hart an den Stand, in einer Hand den Ball, in der anderen den Balester. Nun folgt ein Schlag, und der Ball, vorausgesetzt daß er gut getroffen worden ist, fliegt in einem Bogen davon. Der Ballschläger eilt nun zum Ziel, um dreimal darauf zu klopfen und begibt sich eben so schnell wieder zurück an den Stand; denn der hinter dem Ziele trachtet auch den fliegenden Ball so schnell als möglich zu erhaschen und den Ballschläger am Ziele oder während seines Laufes damit zu treffen, um von seinem verlornen Posten abgelöst zu werden.

Auch dann muß schon der Ballschläger hinaus, wenn der hinter dem Ziele den Ball fängt, bevor er noch die Erde berührt hat. So kommen nach und nach die meisten hinaus, bis auch der letzte vom Ball getroffen, alle übrigen im Fangen und Werfen ablöset und somit ein neues Auszählen unnöthig macht. Manchmal geschieht es, daß einer in der Geschwindigkeit und Angst nur zweimal klopft; hört es der hinter dem Ziele, so ruft er ihn, wenn er auch schon beim Stande ist, nochmals zum Ziel, um den versäumten Schlag einzubringen. Der Ballaufsänger hingegen legt den Ball vor sich hart ans Ziel hin, tritt

mit dem einen Fuße darauf und wartet, bis jener den dritten Schlag gethan, worauf er eiligst dann den Ball zur Hand nimmt und nach ihm wirft.

9. Drinnen und draußen [1]).

Dieses Spiel wird gewöhnlich von sechs Knaben, die sich in drei Paare getheilt haben, ausgeführt. Das erste dieser Paare heißt die „Herren", die beiden anderen werden verschieden benannt. Nun losen die beiden Herren um die vier Knaben, meistens mit einem Geldstücke. Ist dieß geschehen, dann hat abermals das Los zu entscheiden, wer „drinnen und draußen" zu verbleiben hat.

Einer von den zwei Herren mit zwei ausgelosten Knaben bleibt also „drinnen", die andere Partei nimmt „draußen" Aufstellung. Dann wird der Ball mittelst des Balesters [2]) zuerst vom Herrn, dann von den beiden anderen hinausgeworfen, und zwar in der Richtung, wo die andere Partei steht. Wer den Ball geschlagen hat, begibt sich zur sogenannten „Wartmiter"; trifft der Nachfolger den Ball gut, so läuft der erstere, wenn es räthlich ist, zum ersten Ziele, „Miter" genannt, von hier dann eine Strecke von ungefähr 20 Schritten zur zweiten Miter. Die Hauptregel des Spieles besteht darin, daß der Schläger des Balles trachtet, während des Laufes nicht vom Balle, den die Gegenpartei aufgefangen hat, getroffen zu werden. Geschieht dieß, so wird die Partei gewechselt, die von „draußen" wandern „herein" und umgekehrt.

In Westfalen habe ich folgendes mitgespielt:

Auf einem großen Platze stellen sich zwei Gruppen auf, die als Gegner gelten und jede Gruppe sucht die andere bis an das Ende des Platzes zu treiben. Einer wirft den Ball in die Höhe und schleudert ihn mit der flachen Hand nach der anderen Gruppe hin. Fliegt der Ball über die Gruppe hinaus, so muß einer von diesen von der Stelle, wo der Ball hingefallen, denselben zurückschleudern. Häufig gelingt es einem aus den beiden Gruppen den fliegenden Ball zurückzuschlagen und dann nimmt jedesmal die Gruppe den Standplatz da, wo der Ball zur Erde gefallen ist. Jede Gruppe sucht so die andere an das Ende des Platzes zu treiben. Diejenige Partei hat verloren, welche nicht mehr weiter rückwärts kann. V.

---

[1]) 9. Weidenau, österr. Schlesien. — [2]) Siehe die Anmerkung [2]) auf Seite 15.

10. Kindling.

Zu diesem Spiele sind so viele Grübchen notwendig, als Spieler da sind. Die Grübchen werden alle hintereinander in gerader Linie gegraben und „Suppen" genannt. Während sich die Knaben zu ihren „Suppen" stellen, nimmt derjenige, der die erste „Suppe" besitzt, den Ball in die Hand und sucht ihn in ein Grübchen („Suppe") zu scheiben. Ist der Ball in eine „Suppe" hineingerollt, so ergreifen alle Spieler die Flucht mit Ausnahme desjenigen, in dessen Grübchen der Ball fiel; dieser aber nimmt aus seiner „Suppe" den Ball heraus und sucht damit einen davoneilenden zu treffen. Hat er einen getroffen, so muß der getroffene wieder auf einen andern werfen, dieser wieder auf einen andern und so fort, bis alle getroffen sind. Das ist wol sehr selten, fast nie der Fall; im Gegentheil, der erste Wurf ist meist schon ein Fehlwurf, ganz gewiß aber, wenn nicht der zweite, so doch der dritte; denn da stehen die Spieler schon auf weiten Entfernungen und sie können sehr leicht dem Balle ausweichen. Wer einen Fehlwurf macht, das heißt, wer keinen Spieler trifft, bekommt ein Kindlein oder wie die Knaben sagen „Kindling" in seine Suppe, das ist nichts anderes als ein nicht zu großes Steinchen. Darauf scheibt der Eigenthümer der zweiten, dann der der dritten, vierten &c. Suppe. Dieß geht so lange fort, bis einer der Mitspieler zehn „Kinder" in seiner Suppe hat. Ist dieses der Fall, so wird zum sogenannten „Kindlingausputzen" oder „ausräumen" geschritten, darin bestehend, daß derjenige, der zehn Kindlein in seiner Suppe hat, dieselben auszuräumen, herauszuwerfen hat, während die anderen Mitspieler mit ihren zusammengedrehten Sacktüchern (Plumpsäcken) auf den Rücken desselben klopfen. Der arme hat aber nicht nur seine Suppe von den Steinen zu reinigen, sondern auch die übrigen Grübchen muß er von den etwa darinnen befindlichen Kindern befreien, natürlich immer unter den Schlägen der Mitspieler.

11. Kaiserschlagen.

Zu diesem Spiele sind mindestens vier Knaben erforderlich. Jeder wirft den Ball in die Höhe, so daß er beim Herabfallen von diesem getroffen wird. Dreimal darf jeder werfen. Fällt der Ball jedesmal auf den Kopf des Spielers, so ist dieser „Kaiser"; fällt er nur zweimal darauf, so ist er „König"; wird er einmal nur getroffen, so ist er Schläger und fällt der

Ball jedesmal zur Erde, so ist der Spieler „Dieb“ geworden. Haben alle Spieler dreimal geworfen, so wird ein Tuch zusammengerollt, welches der Schläger bekommt. Der Dieb wird von letzterem damit so oft auf die Hand geschlagen, als der König und der Kaiser angeben. Ist kein Dieb da, hingegen mehrere Schläger, so wird der bestraft, welcher zuletzt Schäger geworden. Ist hingegen kein Schläger da, so schlägt der Kaiser den Dieb.

12. Die Festung.

Die mitspielenden Knaben theilen sich in zwei Parteien, machen am Spielorte, in einem Hofe oder auf einer Wiese, mit einem gespitzten Holzstücke in die Erde einen Kreis, der einen Durchmesser von 3—4 Klaftern hat, und „Festung“ genannt wird. Dann stellt sich die eine Partei in die Mitte der Festung, während die andere sich rund herum außerhalb des Kreises aufstellt. Einer der äußeren wirft den Ball auf irgend einen in der Festung stehenden Knaben; trifft er ihn, so ist der getroffene tot, wenn nicht, dann ist es der Werfer. Wer tot ist, darf nicht mehr mitspielen. Dieß geht so lange fort, bis die Mitglieder der einen oder der anderen Partei alle tot sind. Hat einmal die äußere Partei verloren, was freilich seltener zu-geschehen pflegt, so wechselt sie mit denen, die in der Festung sind, den Platz. Hat aber die innere verspielt, so muß sie auch zum zweitenmale in der Festung bleiben.

13. Kaiser, König, Stiefelputzer.

Von den Spielern legt jeder seine Kappe auf den Boden, so daß es eine Reihe gibt; dann wird zwischen den beiden Eigenthümern der ersten und letzten Kappe abgezählt, welcher von beiden Kaiser und welcher Stiefelputzer sein soll. Nun nimmt der Kaiser einen kleinen Ball und wirft ihn nach Belieben in irgend eine Mütze, worauf die ganze Gesellschaft bis auf den Eigenthümer dieser Kappe davonläuft, aber in mäßiger Entfernung stehen bleibt. Der Eigenthümer der Mütze muß nun von seinem Standpunkte einen aus der Gesellschaft mit dem Balle, der in seine Mütze gefallen ist, zu treffen suchen. Trifft er jemanden, so muß der getroffene auf denselben Standpunkt gehen und nun ebenfalls auf jemanden werfen; trifft dieser keinen, so wird er abgesetzt, d. h. er muß seine Mütze an das Ende legen, und ist Stiefelputzer; desgleichen auch der Eigenthümer der Mütze, in die der Ball gefallen ist, wenn er niemanden getroffen hat. Hierauf muß der Kaiser wieder in

irgend eine Mütze den Ball werfen, worauf das Spiel wiederholt wird. Trifft jemand den Kaiser, so muß dieser wie jeder andere auf den Standpunkt des Werfers und muß einen anderen zu treffen suchen. Wirft er fehl, so wird er abgesetzt, und seine Mütze kommt an das Ende der Reihe; aber der Eigenthümer jener Kappe, die hinter der des Kaisers gelegen ist, wird nun Kaiser.

Der gefallene Kaiser kann sich aber dadurch retten, daß mit Einwilligung der Mehrzahl der Spieler ein eigenes Spiel beginnt.

Er stellt sich nämlich vor irgend eine Mauer und wirft seinen Ball ziemlich hoch an dieselbe; den zurückspringenden Ball muß er fangen und abermals an die Mauer werfen. Das wird elfmal wiederholt; das zwölftemal muß sich der Kaiser so hinstellen, daß ihn der Ball auf den Kopf trifft. Ist das geschehen, so ist er wieder wie früher Kaiser. Die Eigenthümer der Mützen haben der Reihe nach verschiedene Namen. Derjenige, dessen Mütze der des Kaisers am nächsten ist, heißt König, der nächste Fürst u. s. w. Je weiter die Mütze von der des Kaisers entfernt ist, einen desto niederen Rang hat der Eigenthümer derselben; der letzte hat den niedersten, nämlich den des Stiefelputzers. Wenn jemand den Stiefelputzer wirft, so wird der Werfer abgesetzt; auch der Kaiser darf ja nicht den Ball in die Kappe des Stiefelputzers werfen, sonst wird er ebenfalls abgesetzt.

Zu diesem Spiele sind mindestens 5 Knaben erforderlich. Oft wird der Eigenthümer des Balles am Anfange des Spieles zum Kaiser gewählt. Der Kaiser kann sich auch selbst absetzen, indem er den Ball in seine eigene Mütze wirft.

14. Vier außen.

Zu diesem Spiele müssen acht Knaben beisammen sein. Bevor sie zu spielen anfangen, wird auf den Boden ein Quadrat gezeichnet, dessen Seiten mehrere Klafter lang sind. An jede Ecke stellt sich ein Spieler, und die vier anderen Knaben nehmen den Platz innerhalb des Quadrates ein, welcher Stube genannt wird. Die vier an den Ecken werden die „Äußeren“, die anderen im innern die „Stubenhengste“ genannt. Von den „Äußeren“ nimmt einer den Ball zur Hand und wirft damit. Er kann ihn entweder seinem Nebenmanne zukommen lassen oder einen der Stubenhengste damit bewerfen; diese müssen daher immer auf der Hut sein, um dem Wurfe auszuweichen.

Die „Äußeren“ können die Stubenhengste dadurch necken, daß sie Bewegungen machen, als ob sie auf sie werfen wollten, dann aber den Ball ihrem Nebenmanne zusenden.

Wenn einer von den Ecken auf einen Stubenhengst wirft und ihn trifft, so laufen alle „Äußeren“ davon; der getroffene aber nimmt schnell den Ball und wirft ihn dem davoneilenden nach, wobei er aber die Stube nicht verlassen darf. Nach diesem Wurfe kommen die „Äußeren“ wieder auf ihre Plätze zurück. Haben die Stubenhengste keinen getroffen, so bekommen sie einen Strich; hat hingegen ein Äußerer einen Fehlwurf gethan, so bekommen die „Äußern“ einen Strich. Hat eine der beiden Parteien vier Striche, so muß ein Spieler derselben austreten, und diese Partei ist dann sehr im Nachtheil. So oft nun das Werfen wiederholt wird und einer der Partei mit vier Strichen einen Fehlwurf macht, muß einer austreten, bis alle von der Partei weg sind.

Die Stubenhengste sind meistens im Nachtheil; wenn sie daher siegen, d. h. wenn die Spieler an den Ecken alle bereits ausgetreten sind, so wechseln sie mit diesen die Plätze, und das Spiel beginnt von neuem.

15. Pritschenschlagen.

Zu diesem Spiele sind mindestens zwei Spieler erforderlich. je mehr aber sind, desto besser ist es. Zuerst werden mittelst dreier Steine, die in einer Linie liegen und ziemlich weit von einander abstehen, drei Punkte bezeichnet. Auf den mittleren Stein jedoch wird noch ein kleinerer gelegt. Der Platz ringsum den einen der beiden äußeren Steine wird die „Stube“, der Raum zwischen dem mittleren und letzten Steine die „Warte“ genannt. Durch auszählen wird einer der Mitspieler bestimmt, sich auf die Warte zu stellen, während die übrigen sich in die Stube begeben. Einer von hier nimmt einen Ball, wirft ihn in die Höhe und schlägt ihn mit der Pritsche, einer gewöhnlichen unten zugespitzten Dachschindel so, daß er in die Warte fliegt.

Der auf der Warte stehende sucht nun so schnell als möglich den Ball zu erhaschen, läuft auf seinen durch den Stein bezeichneten Platz, um nach jenem zu werfen, der den Ball geschlagen hat. Letzterer muß nämlich gleich, nachdem er den Ball fortgeschleudert hat, zu dem in der Mitte liegenden Steine laufen und mit dem kleineren Steine auf den größeren dreimal klopfen und schnell wieder zurücklaufen. Trifft nun der „Warter“ diesen, bevor er den bestimmten Stein in der Stube

erreicht hat, oder war der Warter so glücklich, den Ball mit den Händen zu fangen, so muß derjenige, der den Ball geschleudert hat, auf die Warte gehn und dem anderen helfen, so daß jetzt zwei auf derselben (Warte) stehen. Hat der auf der Warte aber fehlgeworfen, so nimmt ein anderer aus der Stube Ball und Pritsche zur Hand, um zu werfen.

Es kann aber auch geschehen, daß der Ballschleuderer mit der Pritsche den Ball fehlt; er darf wol ein zweites- und drittesmal den Ball in die Höhe werfen; trifft er aber denselben auch zum drittenmale nicht, so muß er auf die Warte gehen. Dabei spricht der Warter:

'S ist einmal nichts,
's ist zweimal nichts,
das drittemal ist's 'ne Stiefelwichs.

Wenn der Spielende den Ball zwar trifft, dieser aber noch innerhalb der Stube liegen bleibt, so wird das so angesehen, als hätte er den Ball gar nicht getroffen.

Der letzte, welcher in der Stube zurückbleibt, wird „Brotvater" genannt. Muß dieser endlich auf die Warte gehen, so verfügen sich die andern in die Stube, so daß er ganz allein ist.

Sind sehr viele Knaben bei diesem Spiele betheiligt, so ist es ergötzlich zuzusehen, wie die auf der Warte stehenden über den Ball herfallen. Jeder will den Ball haben; während dessen geht der Brotvater ganz gemächlich zum Steine, macht seine Schläge und geht eben so langsam wieder zurück, ohne fürchten zu müssen, daß er von dem Balle getroffen werde.

16. Paarspiel [1]).

Man markiert so viele Stellen, als Paare da sind. Die zwei ersten befinden sich in einer Entfernung von fünf Schritten, die nächsten in einem Zwischenraume von 30—40 und die übrigen in einer Entfernung von 12 Schritten. Alle bezeichneten Stellen liegen in gerader Linie. Der erste Platz heißt „Aufwerfstelle", der zweite „Schritte", der dritte das „erste", der vierte das „zweite Ziel", u. s. f. Nun werden die Paare ausgelost, das heißt in zwei Parteien getheilt, worauf dann durch aufwerfen einer Münze bestimmt wird, welche Partei das Spiel hat. Die Mitglieder jener Partei, die das Spiel hat, bleiben auf der ersten Stelle stehen, die andere Partei vertheilt sich so, daß die besseren und geschickteren die hinteren Plätze einnehmen.

---

[1]) 16. Aus Mähren.

Die Aufgabe der zweiten Partei ist, der ersten das Spiel zu entreißen, was dadurch geschieht, daß ein Spieler mit dem Balle von der feindlichen Partei getroffen wird, oder daß ein Mitglied dieser Partei den geworfenen Ball auffängt, bevor er auf die Erde fällt. Bei dem an der Aufwerfstelle stehenden Knaben der feindlichen Partei bilden beide Fälle eine Ausnahme. Dieser darf nach keinem Spieler werfen und den Ball nie fangen; geschähe so etwas dennoch, so hätte das weiter keine Folgen für die Spielpartei; seine Aufgabe ist nur, den Ball ein wenig in die Höhe zu werfen, damit er von den Spielern mit dem Stocke fortgeschleudert werden könne. Hat ein Spieler geworfen, so geht er auf die „Schritte" und wartet hier so lange, bis sich günstige Gelegenheit zum davonlaufen darbietet, wo er dann bis zum letzten Ziel sich begibt und dann wieder zurückzukehren sucht. Gelingt ihm dieß, so schupft er wieder den Ball, wenn die Reihe an ihn kommt. Wird er jedoch getroffen, so geht das Spiel auf die andere Partei über. Sind nun außer einem Knaben alle Spieler theils auf der „Schritte", theils am „Ziele", so darf der letzte Spieler nicht schupfen. Der an der Aufwerfstelle stehende Knabe wirft den Ball immer etwas in die Höhe und fängt ihn auf. Läuft ein Spieler von der „Schritte" an das Ziel, so wirft er schnell den Ball dem bei der „Schritte" stehenden „Nichtspieler" zu, und dieser sucht den laufenden zu treffen. Bei einer solchen Gelegenheit gelangen immer einige Spieler zur Aufwerfstelle und das Schupfen geht dann wieder weiter. Hat sich zufällig eine ungerade Anzahl Knaben eingefunden, so ist der überschüßige der Bock. Er schupft mit jeder Partei den Ball und wenn er getroffen wird, so muß er „sitzen", das heißt, er darf so lange nicht schupfen, als die Partei das Spiel hat.

17. Das Stampfen.

Die Gesellschaft, welche aus einer geraden Anzahl Personen bestehen soll, theilt sich in zwei Parteien, die sich in zwei Reihen aufstellen in einer Entfernung von 70—80 Schritten. In der Mitte zwischen beiden Parteien wird ein Stein oder ein Stück Holz als Grenze auf den Boden gelegt. Einer aus der Gesellschaft läuft, nachdem er den Ball seinen Gegnern zugeworfen hat, zu dem Steine oder Holze und stampft hier mit dem Fuße dreimal auf den Boden. Während dieser Zeit sucht ihn einer aus der Partei, welcher der Ball zugekommen ist, mit demselben zu treffen. Gelingt es, so muß der Getroffene zu der Partei

übergehen, deren Mitglied auf ihn geworfen hat. Im entgegengesetzten Falle muß der, welcher den Ball fehlgeworfen hat, zur anderen Partei übertreten. Dieses wird so lange fortgesetzt, bis eine Partei gänzlich besiegt ist.

18. Laufmeta [1]).

Zu diesem Spiele gehört vor allem ein großer freier Platz, der eben ist und wo möglich einen festen Boden hat. Wenigstens sechs Knaben sind erforderlich. Außerdem benöthiget man dazu einen Ball etwa aus gummi elasticum, oder im Nothfalle einen von Zwirn; ferner einen sogenannten Balester [2]). Gewöhnlich benützt man zu diesem Spiele einen gewickelten Ball von gummi elasticum, und einen solchen macht man auf folgende Art: Aus einem Stücke von gummi elasticum werden, nachdem man es vorerst eine Weile im warmen Wasser gelassen hat, mit einem Federmesser feine Schnüre geschnitten, und diese dann auf ein Stückchen Zucker so lange gewickelt, bis der Ball, der dadurch entsteht, die gewünschte Größe erhalten hat. Das Wickeln eines solchen Balles erfordert eine besondere Fertigkeit, denn man hat dabei zu beachten, daß die Enden der einzelnen Schnüre gut befestigt werden und sich beim Schlagen des Balles nicht abwickeln. Der so angefertigte Ball wird nun in heißes Wasser gethan. Hierbei löst sich der Zucker auf und die dickflüssige Lösung dringt durch alle Zwischenräume; die Schnüre werden weicher und inniger mit einander verbunden; zugleich entsteht im Innern des Balles ein leerer Raum und ersterer wird dadurch um so elastischer und deshalb auch besser. Manchmal umstrickt man den Ball mit farbiger Wolle oder noch besser mit feinem Spagate.

Man unterscheidet eine große und eine kleine Laufmeta; erstere für die größeren, letztere für die kleineren Knaben. Dieser Unterschied beruht nicht etwa auf der Größe der Spieler, sondern darauf, daß zu dem einen Spiele eine größere, zu dem andern eine mindere Anzahl Spieler nöthig ist. Uebrigens sind beide nicht viel verschieden von einander. Die große Laufmeta ist am beliebtesten und wird meistens gespielt, wenn die nöthige Anzahl Knaben beisammen ist. Diese kann von 6 bis 20 steigen, erreicht aber diese Höhe niemals wirklich, weil bei einer so großen

---

[1]) 18. 19. Aus Mähren. — [2]) Der Balester = eigentlich Kugelarmbrust; es ist das Ballholz, der Ballschlegel. Die österreichischen Knaben sagen meist „Balesterer".

Anzahl der Einzelne wenig in Anspruch genommen wird. Sind daher zwölf oder mehr Knaben beisammen, so scheiden sich diese in zwei Abtheilungen, wovon jede abgesondert spielt. Will nun eine bestimmte Anzahl von Knaben die große Laufmeta spielen, welche man auch kurzweg Laufmeta nennt, so scheidet sie sich zuerst in zwei Partien. Dieß geschieht auf mannigfache Weise. Entweder durch freie Wahl, so daß auf beiden Seiten nahezu gleich gute Spieler sind, oder es treten alle Spieler paarweise zusammen und das erste Paar „klaubt aus". Der eine wirft nämlich einen Kreuzer in die Höhe und der andere muß rathen ob der Kopf oder der Adler sichtbar wird, wenn der Kreuzer auf die Erde fällt; erräth er es, so kann er sich von dem nächsten Paare den besseren wählen, wenn nicht, so wählt derjenige, welcher den Kreuzer in die Höhe geworfen hat. Dieß geht so fort, bis alle vertheilt sind.

Eine andere Art sich in zwei Parteien zu scheiden besteht darin, daß ein jeder Spieler den Balester, welcher auf der einen Seite mit einem besonderen Zeichen versehen ist, in die Höhe wirft; diejenigen, bei denen auf dem herabgefallenen Balester dasselbe Zeichen sichtbar war, gehören dann zu einer Partei. Dabei muß aber beachtet werden, daß auf beiden Seiten gleich viel Spieler sind. Ist die Anzahl der Spielenden eine ungerade, so wird für den Übriggebliebenen besonders geworfen. Nach dieser Scheidung wird um das Spiel gelost, und zwar auf dieselbe Weise, wie für jeden Spieler. Das Spiel hat jene Partei, deren Mitglieder den Ball schlagen und von einer Meta (Ziel) zur andern laufen; sie wird die Spielpartei genannt. Die andere heißt die feindliche Partei. Ist dieß geschehen, so schreitet man zur Bezeichnung der Ziele mittels der Steine. Der Ort, wo der Ball geschlagen wird, heißt die Schlagmeta und wird mit einem Steine bezeichnet; fünf Schritte seitwärts und zwei Schritte vor der Schlagmeta befindet sich die Springmeta, und von dieser fünfzig Schritte in der Richtung, in welcher der Ball mit kleinen Abweichungen nur geschlagen werden darf, ist die hintere Meta. Die Entfernung der letzteren von der Springmeta kann auch kleiner oder größer sein, je nachdem schlechtere oder bessere Spieler zusammen getroffen sind. Die Spielpartei begibt sich zur Schlagmeta, und die andere zerstreut sich zwischen der Spring- und hinteren Meta mit Ausnahme eines einzigen, welcher den Spielball hat und sich zu der Schlagmeta begibt. Dieser heißt der Abduzierer und muß jedem einzelnen der Spielpartei den Ball in die Höhe werfen, was man

das abduzieren nennt. Während der Ball in der Höhe ist, schlägt ein Spieler mit dem Balester nach ihm, und begibt sich dann schnell zur Springmeta. Hat er den Ball getroffen und fliegt dieser so weit, daß er glaubt während dieser Zeit den Weg bis zur hintern Meta zurückzulegen, so thut er dieß und läuft so schnell als möglich dahin, und wenn es thunlich ist auch zurück zur Springmeta, wo er dann abwartet, bis die Reihe zum schlagen wieder an ihn kommt. Kann der Spieler von der hintern Meta nicht mehr zurücklaufen, so wartet er bis einer der nachfolgenden den Ball so stark schlägt, daß er dieß ausführen kann. Dasselbe ist der Fall, wenn der Spieler den Ball nicht stark genug getroffen hat, um von der Springmeta zur hintern zu gelangen, oder wenn er ihn gar verfehlt. Das, was hier von einem Spieler gesagt wurde, gilt auch für alle übrigen der Spielpartei. Ein jedes Mitglied derselben darf nur einmal schlagen, wobei ein Fehlschlag mit gerechnet wird.

Die Spieler der feindlichen Partei suchen den getroffenen Ball so bald als möglich aufzuhalten, um damit entweder die zwischen der Spring- und hintern Meta laufenden zu werfen, oder, wenn dieß nicht der Fall ist, den Ball durch Vermittelung eines andern Spielers der feindlichen Partei, oder unmittelbar dem bei der Schlagmeta stehenden Abduzierer zuzuwerfen. Dabei gibt jedoch jeder gut acht, daß sich keiner der Spielpartei, deren Mitglieder auch kurzweg Spieler genannt werden, von der einen oder der andern Meta entferne. Geschieht dieß, so wird dem ihm zunächst stehenden schnell der Ball zugeworfen, wobei der Spieler eilend die nächste Meta zu erreichen sucht, um nicht mit dem Balle getroffen zu werden, bevor er zu dieser gelangt. Der Ball wird dann immer wieder dem Abduzierer zugeworfen. Die bei einer Meta stehenden dürfen nicht beworfen werden. Wird von einem Spieler der feindlichen Partei einer der Spielpartei getroffen, so ist das Spiel für letztere verloren, die feindliche Partei wird zur Spielpartei, und umgekehrt die Spielpartei zur feindlichen.

Ebenso ist das Spiel von der feindlichen Partei gewonnen, wenn ein Mitglied derselben den geschlagenen Ball in die Hände fängt, ohne daß derselbe erst auf den Boden gefallen ist. Dieß geschieht sehr oft; man muß daher vorsichtig beim schlagen sein und den Ball nicht leicht und hoch, sondern recht stark schlagen und so, daß er nicht viel mehr als eine Klafter über den Boden fliegt. Wird ein Spieler in der Nähe einer Meta getroffen und kann er die Entfernung von dem Orte, wo er

getroffen wurde, bis zur Meta überspringen, so ist das Spiel noch nicht verloren. Hierbei ist es ihm gestattet den Sprung dreimal zu versuchen. Die Entfernung, welche man von einer Meta aus überspringen kann, nennt man die Springweite, und innerhalb derselben kann sich jeder Spieler frei bewegen, ohne zu besorgen, daß er das Spiel verliere. Jeder einzelne Spieler hat daher auch seine eigene Springweite. Die Hauptsache bei diesem Spiele ist also von einer Meta zur andern zu gelangen, ohne von den Spielern der feindlichen Partei mit dem Balle getroffen zu werden, und daher auch der Name dieses Spieles: Laufmeta, Laufziel. Es treten auch bei diesem Spiele besondere Fälle ein, wo von den gewöhnlichen Regeln eine Ausnahme gemacht wird, und solcher gibt es zwei. Einer derselben tritt ein, wenn von der Spielpartei nur noch ein einziger Spieler da ist, welcher zu schlagen hat, während sich also die übrigen Spieler theils bei der Springmeta, theils bei der hintern Meta befinden und es noch keinem gelingen konnte, von der letzteren zur ersteren zu gelangen. Wenn die feindliche Partei nur etwas acht gibt, so geschieht dieß sehr oft. Unter diesen Umständen hat der zum schlagen noch übriggebliebene Spieler das Vorrecht, dreimal zu schlagen. Der erste Schlag, den er vollführt, heißt: semel, und vor demselben muß sich jeder bei der Meta befinden. Der zweite Schlag heißt: bis und der dritte: ter. Diese Schläge folgen langsam hintereinander, und nach jedem derselben wird ausgerufen, daß der betreffende schon abgeschlagen ist. Man nennt dieß kurzweg das semel-schlagen.

Hat ein Spieler die Strecke von der Springmeta zur hintern Meta und von dieser wieder zurück zur ersteren durchlaufen, ohne mit dem Balle getroffen worden zu sein, so sagt man: er ist „hinein“ gekommen. Gelangt einer nach dem ersten oder zweiten Schlage „herein“, so ist es dem schlagenden gestattet, die noch auf drei fehlenden Schläge zu vollführen. Ein guter „Hauer“, wie auch der schlagende genannt wird, führt deshalb diesen Ausnahmsfall absichtlich herbei, um öfter schlagen zu können. Hierbei ist auch die feindliche Partei besonders aufmerksam, denn es ist da am leichtesten einen der laufenden zu treffen oder den Ball zu fangen.

Ist der dritte Schlag vorüber und es befindet sich noch niemand „herin“, so tritt der zweite Ausnahmsfall ein. Alle zur Spielpartei gehörigen begeben sich zur hintern Meta und die der feindlichen Partei mit dem Balle zur Springmeta, wo sie entweder einander den Ball zuwerfen, oder zusammentreten,

den Ball einem oder dem andern von ihren Mitgliedern heimlich einhändigen und sich dann wieder zerstreuen, ohne daß die Spielpartei merkt, wer den Ball hat. Während dessen muß einer von der Spielpartei trachten, zur Springmeta zu gelangen, ohne getroffen zu werden. Dieß geschieht aber sehr selten; wenn daher dieser Fall einmal eintritt, so ist es sehr schwer das Spiel noch länger zu erhalten. Wenn die feindliche Partei bei der Springmeta zusammentritt, so sagt man „sie hält Rath“.

Die sogenannte kleine Laufmeta ist ganz ähnlich der großen. Der Unterschied ist der, daß bei ersterer die ganze feindliche Partei durch einen einzigen Spieler vertreten ist, welcher addu- ziert und wirft. Um es diesem als einzelnen leichter zu machen jemanden zu treffen, so ist gewöhnlich auch noch die Springweite aufgehoben, man muß also jedesmal unmittelbar beim Ziele stehen. Eigenthümlich ist die Art und Weise, wie hierbei der Adduzierer bestimmt wird. Es geschieht folgendermaßen: Ein Spieler nimmt den Balester an einem Ende in die rechte Hand, so daß er ihn gut halten kann; ein zweiter umfasst den Balester unmittelbar oberhalb der Hand des ersteren, ein dritter über der des zweiten und so weiter. Jeder Spieler umfasst ihn mit der rechten Hand, nur wenn er ermüdet ist, mit der linken nach derselben Ordnung. Derjenige nun, welcher das entgegengesetzte Ende des Balesters zu fassen bekommt, behält denselben unveränderlich in derselben Hand, während alle übrigen loslassen, und der Spieler, welcher nach ihm den Balester mit der Hand fassen sollte, schlägt nun mit der Hand nach demselben. Kann er ihm den Balester nicht aus der Hand schlagen, so muß er adduzieren; ist er dieß aber im Stande zu thun, so adduziert der, welcher den Balester gehalten hat. — Zum spielen der kleinen Laufmeta sind schon vier Knaben hinreichend.

Sowohl bei der großen als auch bei der kleinen Laufmeta hat man manchesmal auch sogenannte „Spinnen“. So heißen nämlich jene Spieler, welche beim hin- und herlaufen nicht geschlagen werden dürfen und auch zum „semel-schlagen“ nicht zugelassen werden. Denen macht das Spiel natürlich kein solches Vergnügen, wie einem ordentlichen Spieler. Es sind auch immer nur kleine Knaben, die von den ältern Spielern zugelassen werden.

19. Klopfmeta.

Etwa drei Knaben bezeichnen durch Steine die erforderlichen „Meten“ (Ziele); und diese sind: die Schlagmeta, von

wo aus der Spielball geschlagen wird, und fünfzehn bis dreißig Schritte davon die Klopfmeta. Die Entfernung dieser von der ersteren hängt ab von der Beschaffenheit des Balles und von den weniger oder mehr geübten Spielern. Ist dieß geschehen, so schlägt ein jeder Spieler den Ball einmal von der Schlagmeta gegen die Klopfmeta hin. Diejenigen, welche den Ball entweder gar nicht getroffen, oder bei denen der getroffene Ball nicht über die Klopfmeta gelangt ist, begeben sich hinter die letztere, und die übrigen bleiben bei der Schlagmeta und heißen die „Hauer“ (auch Schläger), weil sie den Ball hauen, schlagen. Die hinter der Klopfmeta befindlichen zerstreuen sich an alle Orte, wo der Ball hinfliegen kann, nahe oder weit von diesem Ziele. Jeder Hauer schlägt nun mit dem Balester den Ball von der Schlagmeta gegen die Klopfmeta hin, und wenn er denselben so trifft, daß er über die letztere gelangt, so läuft er schnell zur Klopfmeta, klopft dreimal mit dem Balester auf den daselbst befindlichen Stein, und kehrt dann schnell wieder zur Schlagmeta zurück.

Hierbei muß er acht geben, daß er nicht von den hinter der Klopfmeta befindlichen getroffen werde, denn diese suchen den Ball womöglich bald aufzuhalten, um damit den betreffenden zu werfen. Wird ein Hauer während des laufens vom Balle getroffen, oder wird der von ihm geschlagene Ball gefangen, so muß er sich hinter die Klopfmeta begeben und trachten, auch die andern Hauer „hinaus“ zu bekommen. Der Hauer muß sich bei diesem Spiele den Ball selbst vorwerfen. Ein jeder Hauer hat das Recht dreimal zu schlagen, und macht er drei Fehlschläge, so muß er sich auch „hinaus“ begeben, wobei auch der Fall als ein Fehlschlag betrachtet wird, wenn der getroffene Ball nicht über die Klopfmeta gelangt. Trifft der Hauer den Ball gleich zum erstenmale so, daß er über die Klopfmeta fliegt, so darf er die beiden andern Schläge nicht mehr thun; ebenso muß er den dritten Schlag unterlassen, wenn er den Ball schon beim zweiten hauen getroffen hat.

Ein Hauer darf nicht eher mit dem Balle geworfen werden, bevor er nicht bei der Klopfmeta seine drei Schläge gethan hat, wobei er immer laut ansagen muß, den wie vielten Schlag er gethan. Ist er zur Schlagmeta zurückgekehrt, ohne getroffen worden zu sein, so wartet er hier, bis wieder die Reihe zum schlagen an ihn kommt. Wenn sich nur noch ein Hauer bei der Schlagmeta befindet, so schlägt er entweder fortwährend, ohne auf die Anzahl der Fehlschläge Rücksicht zu nehmen, und

geht dann erst „hinaus", wenn er getroffen oder wenn der geschlagene Ball aufgefangen wird. Oder er muß bei jedem dritten Schlage den Ball so treffen, daß derselbe über die Klopfmeta fliegt; werden im letzten Falle die Bedingungen nicht erfüllt, so muß der Hauer „hinaus" gehen.

Muß sich aber auch der letzte Hauer „hinaus" begeben, so gehen alle andern Spieler, welche sich also hinter der Klopfmeta befunden haben, zur Schlagmeta und werden Hauer, während ersterer nun allein hinter der Klopfmeta sich befindet, und die jeweiligen Hauer „hinaus" zu bekommen trachtet, was auch nach und nach geschieht. Kommt nun wieder der letzte Hauer „hinaus", so begeben sich abermals die andern Spieler zur Schlagmeta; und so wechselt dieß so lange bis man aufhören will zu spielen. Weil man bei diesem Spiele zu einem bestimmten Ziele laufen muß, um auf dasselbe zu klopfen, deshalb heißt es Klopfmeta.

20. Das Pastorspiel [1]).

Daran können dreißig oder noch mehr Spieler theilnehmen. Achtzig Schritte von einander entfernt werden zwei Punkte bestimmt: der Hauptpunkt und das Ziel. Sämmtliche Spieler versammeln sich bei dem Hauptpunkt und einer von ihnen tritt als sogenannter freiwilliger Pastor heraus, der den Spielern den Ball „einzuwerfen" hat, was darin besteht, daß der Pastor sich dem Ballschläger gegenüber stellt, den Ball in die rechte Hand nimmt und ihn in die Höhe wirft, so daß ihn der Spieler mit dem Balester bequem hinaus, in der Richtung des Ziels, werfen kann. Ist das geschehen, so wirft der Ballschläger den Balester weg und läuft zum Ziel: der Pastor hingegen begibt sich zum Ball, hebt ihn eiligst auf und trachtet den, der zum Ziele läuft, bevor er noch dasselbe erreicht, mit dem Ball zu treffen. Gelingt das dem Pastor, so ist er seines Amtes frei und wird „Prim", der getroffene aber „Pastor". Trifft der Pastor aber den nicht, der zum Ziele läuft, so muß er so lange Pastor bleiben, bis er einmal einen andern zum Ziele laufenden trifft. Wer also auf diese Weise getroffen ist, wird Pastor. Die Pastoren haben sich gegenseitig zu unterstützen und immer zu trachten, den geworfenen Ball so schnell als möglich aufzuheben und nach dem zum Ziele laufenden Spieler damit zu

---

[1]) 20. Trautenau in Böhmen.

werfen, auf daß dieser auch Pastor werde. Jeder Theilnehmer am Spiele hat das Recht, den Ball dreimal hinauszuschlagen, falls derselbe nicht schon beim ersten oder zweiten Wurfe weit genug geflogen ist. Beim dritten Schlage, mag der nun gut oder schlecht ausgefallen sein, muß dann der Schläger laufen und das Ziel zu erreichen trachten. Derjenige aber, dessen Ball von den Pastoren nicht aufgefangen wurde, bevor er die Erde berührte, und derjenige, der auch ungetroffen bleibt, wenn ein Pastor auf ihn wirft, bleibt am Ziele stehen; die Pastoren haben auf diese ein wachsames Auge. Wer sich nur ein wenig vom Ziele entfernt, auf den wird geworfen, und falls er getroffen wird, hat er es sich nur selbst zuzuschreiben, daß er Pastor werden muß. Auf diese Weise werden der Reihe nach immer solche da sein, die das Ziel glücklich erreicht haben, und solche, die Pastoren geworden sind.

Nachdem alle Spieler geschlagen haben, kommt die Reihe an den Prim. Falls noch kein Prim da wäre, so müßte mit Hilfe des auszählens einer ausgelost werden. Sobald der Prim das erstemal geschlagen hat, müssen die am Ziele zum Hauptpunkt laufen, und wer da zuerst ankommt, ist Prim im nächsten Spiele. Um die am Ziele stehenden zu täuschen, hebt der Prim oft nur den Balester, ohne jedoch den Ball zu schlagen, was bewirkt, daß die am Ziele oft hereinzulaufen beginnen; getäuscht kehren sie wieder um; unterdes aber hat der Prim den Ball schnell einem Pastor zukommen lassen, und der trachtet dann einen der zurücklaufenden zu treffen, um ihn auch zum Pastor zu machen. Es besteht aber bei diesem Spiele auch eine kleine Verschärfung. Der Prim hat das Recht, einem, der schon am Ziele ist, aber sich doch öfters davon entfernt, ein „Kerzel" geben zu lassen. Wer ein solches bekommt, muß drei Schritte vom Ziele weg in der Richtung zum Hauptpunkte. Die Schritte macht ein solcher so lang, als es ihm nur seine Beine gestatten, um einen möglichst großen Vorsprung zu haben. Einer der Pastoren hingegen nimmt den Ball, stellt sich am Ziele hinter ihm auf, legt den Ball unter die rechte Fußspitze und hält die Hände über dem Kopfe zusammen. Nun zählt der Prim: 1, 2, 3! Wie dieser „drei!" ruft, läuft der vom Pastor drei Schritte entfernte eiligst zum Hauptpunkte. Der Pastor aber greift auch schnell nach dem Balle und sucht damit den entfliehenden zu treffen, um ihn dadurch zum Pastor zu machen. Erreicht er aber ohne getroffen zu werden den Hauptpunkt, so wird er Prim im nächsten Spiele.

Ist das „kerzelgeben“ beendet, so wirft endlich der Prim den Ball hinaus. Alsbald laufen die am Ziele nach dem Hauptpunkt und die Pastoren nach dem Ball, um den einen oder andern der zum Hauptpunkt laufenden noch zu treffen und zum Pastor zu schlagen. Wird aber der Ball des Prim von den Pastoren gefangen, so wird der Prim auch Pastor und die etwa noch am Ziele stehenden erhalten „Kerzeln“. Trifft der Prim den Ball nicht gut, so daß er nicht weit hinausfliegt, so warten die am Ziele, bis der Ball wieder geschlagen wird. Hat nun der Prim schon mehrere Male geschlagen, so läuft er dann selbst zum Ziele; wird er dabei von einem Pastor getroffen, so wird er auch einer, wenn nicht, so bleibt er am Ziele stehen. Die am Hauptpunkte spielen fort, und somit wird die Zahl der Pastoren immer größer, die der Spieler immer kleiner; denn wenn einmal von jenen sehr viele sind, so ist es schon schwierig ungetroffen das Ziel zu erreichen. Sind alle Spieler Pastoren und einer nur noch am Hauptpunkte, so muß dieser die sogenannte „Tour“ durchmachen, um die andern zu erlösen. Dabei darf er sich nicht den Ball selbst „einwerfen“, sondern ein Pastor übernimmt dieses Geschäft; auch kommen ihm nicht sieben Schläge wie dem Prim zu, sondern nur drei.

Alle Pastoren, außer dem Balleinwerfer, stellen sich nach allen Richtungen hin auf, um den Ball zu fangen oder den Ballschläger damit zu treffen, während er zum Ziele läuft. Der die Tour zu machen hat, muß dreimal vom Hauptpunkt zum Ziele und eben so oft wieder zurücklaufen. Den Balester muß er mitnehmen, da er, sobald er am Ziele angelangt ist, mit ihm dreimal klopfen muß. Hat er also ungetroffen sein Ziel und den Hauptpunkt dreimal erreicht, so ist die Tour beendet. Sämmtliche Pastoren sind nun erlöst und das Spiel kann wieder von vorn beginnen. Wer die Tour durchgemacht, ist Prim, und als werfender Pastor muß derjenige gehen, welcher zuletzt Pastor geworden ist. Dieser Pastor für das zu beginnende Spiel kann dann, wenn er gleich einen andern mit dem Balle trifft, nicht Prim werden, weil er kein freiwilliger Pastor ist; er muß so lange Pastor bleiben, bis wieder die Tour kommt, was aber oft, wenn gute Spieler da sind, sehr lange dauert. Anders ist es, wenn derjenige, der die Tour macht, von einem Pastor getroffen, oder wenn sein Ball aufgefangen wird; man sagt dann: der hat die Tour nicht bestanden; er wird ein werfender Pastor und derjenige, der dessen Ball gefangen oder ihn getroffen hat, wird Prim.

21. Der letzte stirbt.

Zu diesem Spiele gehören womöglich viele Theilnehmer. Diese stellen sich in zwei Reihen auf, einer der Spieler nimmt einen Ball und wirft ihn im Bogen auf die andere Reihe. Wer dem Ball am nächsten ist, hat ihn aufzufangen; fängt er denselben nicht, so ist er tot, das heißt, er tritt hinter die Reihe und spielt nicht mehr mit. Ebenso macht es die zweite Partei. Ist auf einer Seite der letzte tot, so laufen die Mitglieder dieser Abtheilung alle fort und die Gegner verfolgen sie mit den Plumpsäcken. Das Spiel nimmt nun wieder seinen Anfang und wird so lange wiederholt, als eben die Spieler Vergnügen daran finden.

II. Knopf- und Kugelspiele.

Diese werden besonders im Frühjahre in Höfen und Gassen gespielt und man bedient sich dazu der Knöpfe, Münzen und Kugeln.

1. Anwandeln.

Nimmt man bei diesem Spiele statt der Knöpfe Münzen, so werden diese schüsselförmig gebogen. Die Ordnung, in der die Spieler folgen, wird durch auszählen bestimmt. Der erste wirft einen Knopf an die Mauer, der zweite thut dasselbe und untersucht dann, ob sein Knopf von dem des ersten eine Spanne weit entfernt ist; in diesem Falle hat der zweite einen Knopf gewonnen, und kann den des ersten zu sich stecken. Ist die Entfernung der beiden Knöpfe größer als eine Spanne, so bleiben sie liegen; die folgenden Spieler verfahren auf dieselbe Weise. Je später ein Spieler an die Reihe kommt, desto mehr ist er im Vortheil, weil er allen seinen Vormännern durch einen geschickten Wurf die auf dem Boden bereits liegenden Knöpfe abgewinnen kann.

Stehen die Knöpfe eine Daumenweite von einander ab, so bekommt der Spieler zwei Knöpfe; drei hingegen erhält er, wenn sie übereinander zu liegen kommen.

2. Demschrollen.

Dieses Spiel wird wie das vorhergehende ausgeführt, nur haben dabei die Knaben ihre eigenen Maße. „Demschmachen" heißt, Knopf oder Kugel auf Daumenbreite zum Knopf oder zur Kugel des Gegners bringen. Liegen die Spielobjekte so weit von einander entfernt, daß, wenn man die Spitze des Zeigefingers auf das eine setzt, man mit der Spitze des Mittelfingers das andere erreichen kann, so nennt man das ein „Driel". „Pauschen" ist die Spannweite von der Spitze des Daumens bis zur Spitze des Zeigefingers. „Gräul" ist die volle

Spannweite der Hand, nämlich von der Daumenspitze bis zur Kleinfingerspitze. Wer „Demisch" macht, erhält vier Knöpfe; für ein „Driel" bekommt man drei, für ein „Pauschen" zwei und für ein „Gräul" einen Knopf vom Gegner.

3. Locken.

Aufgabe ist es, ein flaches Stück Blei oder Stein, „den Locker", geschickt nach dem Ziele zu schleudern, welches einer der Spieler durch den ersten Wurf angegeben hat. Je nach dem Abstande der beiden Locker wird die Höhe des Gewinnes bemessen. Liegen beide hart aneinander oder gar übereinander, so gewinnt der Spieler 12 Knöpfe. Die übrigen Maße und Gewinste sind wie beim Demschrollen.

4. Bockscheiben.

Die Spieler stellen mehrere Kugeln auf flachem Boden so auf, daß alle in gehörigen Zwischenräumen dastehen. In der Hand hat jeder noch eine größere Kugel, mit der er nach den kleineren scheibt. Alle Kugeln, die einer aus der Reihe stößt, sind gewonnen. Jeder Spieler macht nur einen Schub. Das wird so lange fortgesetzt, bis alle Kugeln aus der Reihe gestoßen sind, worauf dann von neuem aufgesetzt wird.

5. Simmeln [1]).

Es wird ein kleines Loch in die Erde gemacht und von einem bestimmten Ziele werfen die Knaben Bohnen zur Grube. Wer die meisten ins Loch oder am nächsten zu demselben bringt, darf zuerst „schippen", d. i. er setzt einen Finger an die Bohne und sucht sie in das Grübchen zu schleudern; trifft er nicht hinein, so „schippt" der nächste. Das wird so lange fortgesetzt, bis sämmtliche Bohnen im Loche sind. So viele Bohnen einer „geschippt" hat, so viele nimmt er sich am Ende des Spieles heraus. Die Knaben geben den Bohnen eigene Namen: die großen grauen heißen „Picker", die schwarzen „Gewinnkätzchen", die weiß- und rothgefärbten „Fleischer".

6. Tikifiki.

Man wirft eine Kugel in die Höhe, sendet ihr eine andere nach, fängt die zuerst und dann die zuletzt geworfene wieder auf und wiederholt dieß vier- bis fünfmal. Wer die Kugel

---

[1]) 5. 6. 7. Österr.-Schlesien.

zu Boden fallen läßt, überläßt das Spiel dem nächsten und wer zuerst fünfmal nacheinander „Tikifiki“ gemacht hat, ist Meister.

7. Patoky.

Patoky ist eine Strafe beim Tikifiki-Spiel, die der Meister über den schwächsten Spieler verhängt. Sie besteht darin, daß der Büßer von fünf ziemlich weit abstehenden Kugeln, während er davon eine in die Höhe wirft, die anderen vier vom Boden aufheben und auch die aus der Luft zurückkehrende auffangen muß.

8. Streifwerfen.

Hierbei ist die Anzahl der mitspielenden Knaben nicht bestimmt. Je mehr Spieler sind, desto besser ist es. Einer der Knaben macht mit einem spitzen Stein auf der Erde einen geraden Streif und die Spieler werfen mit ihren Knöpfen nach demselben. Dessen Knopf am nächsten bei dem Streifen liegt, ist der erste beim Spiele und die andern folgen in der Ordnung, in der ihre Knöpfe liegen. Hat einer auf den Streif geworfen oder gar über denselben hinaus, so muß er den letzten Rang einnehmen. Der erste sammelt alle Knöpfe, wirft sie in die Höhe und läßt sie auf den Boden fallen. Einige werden nun auf die hohle, andere auf die erhabene Seite zu liegen kommen. Die auf die hohle Seite gefallen sind, gehören dem Aufwerfer. Die übrigen werden gesammelt und vom zweiten Spieler hinaufgeworfen. So geht es fort, bis alle der Reihe nach die Knöpfe in die Höhe geworfen haben. Die Knöpfe, welche übrig bleiben, gehören entweder dem letzten in der Reihe, oder es wirft sie wieder der erste, dann der zweite u. s. f. Bei jedesmaligem Hinaufwerfen muß der Spieler die Knöpfe mit der erhabenen Seite auf die Handfläche legen.

9. Paschen.

A fordert den B auf, daß dieser zwei oder vier Kugeln zum „paschen“ hergebe. A nimmt eben so viel Kugeln als er von B erhalten hat, und wirft somit vier oder acht mit ziemlich starkem Wurfe in ein Grübchen. Bleibt eine gerade Anzahl Kugeln im Grüblein, so gehört sie dem A; eine ungerade hingegen dem B. Die außerhalb der Grube befindlichen Kugeln werden vom Gewinner in dieselbe geschoben. Die er hineinbringt, gehören ihm; scheibt einer fehl, so folgt der andere.



III. Schlag-, Ziel- und Wurfspiele *).

1. Das Gänstreckeln.

Hauptregel dieses Spieles ist: Ein Messer aus verschiedenen Handstellungen in die Höhe zu werfen und zu trachten, daß es immer im Boden stecken bleibe. Dieses Spiel wird meistens von 2—5 Spielern gespielt. Diese wählen sich einen mit Gras bewachsenen Boden aus, setzen sich in die Runde und einer beginnt zu werfen. Zuerst wirft er sein Taschenmesser aus der inneren Fläche der Hand, dann legt er es zwischen Zeige- und Mittel-, dann zwischen Mittel- und Gold-, und dann zwischen Gold- und Kleinenfinger der inneren Handfläche; nun macht er eine Faust, und legt es auf den oberen Theil derselben der Quere nach über Daumen und Zeigefinger. Sind alle Würfe gelungen, dann wendet er die Hand um, so daß die äußere Handfläche nach oben steht und legt jetzt wieder das Messer zwischen Zeige- und Mittel-, dann zwischen Mittel- und Goldfinger ꝛc. Darauf legt er es der Quere nach über die Fläche der äußeren Hand. Dann zwängt er es zwischen den einzelnen Fingern ein und schleudert es vor sich hin. Zum Schlusse wird das Messer so angefasst, daß die rechte Hand die Spitze, die linke den oberen Theil der Schale hält; aus dieser Stellung wird es dreimal nach vorn geschleudert. Wessen Messer bei jedem Wurfe stecken geblieben ist, der ist Meister und darf die anderen „schoppen", welches darin besteht, daß er jedem, der im Spiele zurückgeblieben ist, eine Hand voll Gras in den Mund steckt.

Noch muß bemerkt werden, daß derjenige, dessen Messer bei einem Wurfe einmal nicht stecken geblieben ist, die Tour dem nächstfolgenden Spieler überlassen muß, und so lange zu warten hat, bis die Reihe wieder an ihn kommt; dann darf er dort fortsetzen, wo er vorher stecken geblieben ist.

---

*) Manche Spiele, wie z. B. das Steinschleudern, das Scheibenschießen mit dem Blasrohr, das Pfahlspiel u. a. überall bekannte, sind hier weggelassen. Auch solche, an denen sich Erwachsene betheiligen, z. B. das Topfschlagen, Hahnschlagen ꝛc.

2. Titschkerln (Pinzkaschlagen)[1].

Titschkerl (in Ungarn Pinzka) nennt man ein an beiden Seiten zugespitztes Holz.

Auf sandigem Boden wird mit einem scharfen Steine ein Kreis und an einer Stelle desselben ein längliches Loch gemacht. Es wird gelost, welche Partei zuerst den Pinzka (Titschkerl) zu schlagen hat. Diejenigen, die zuerst zum schlagen kommen, begeben sich zum Kreise, während sich die anderen in einer beträchtlichen Entfernung davon aufstellen. Dann wird das Titschkerl so an das Loch gelegt, daß eine Spitze quer über dasselbe zu stehen kommt, so daß, wenn man mit einem Stocke auf die über dem Loche stehende Spitze schlägt, das Titschkerl in die Luft geschnellt wird. Geschieht dieses, so muß ein zweiter das in die Luft geschnellte Holz mit seinem Stecken (ungarisch Kaposch) weiter zu schlagen suchen. Fangen die anderen das Titschkerl auf, so verkehrt sich augenblicklich das Spiel; die im Kreise gehen hinaus, die äußeren herein zur Schlagstelle, um das Spiel von neuem zu beginnen.

Wird das Holz nicht gefangen, so geht der Schläger zum Titschkerl, schlägt darauf, und das verursacht, daß es in die Luft springt und er trachtet, dasselbe während des Herunterfallens mit dem Stecken (Kaposch) weiter zu schlagen. So macht er es dann noch zweimal. Ist das geschehen, so zählt der Schläger ab, wie viele Schritte das Titschkerl von der Schlagstelle entfernt liegt. Alsdann kommt die andere Partei zum Schlagplatze und macht es eben so wie die frühere. Die Partei, welche die größere Anzahl Schritte zählt, ist die siegende. Angenommen, die verlierende hätte um 100 Schritte zu wenig, so müßten jetzt die Mitglieder derselben eine Strecke von 100 Schritten zur Strafe auf einem Fuße durchhüpfen.

3. Das Golkeprellen[2].

Zu diesem bei den Knaben des nördlichen Böhmens sehr beliebten Spiele benöthigt jeder der Mitspielenden einen derben aber abgerundeten Knüttel von zwei bis drei Fuß Länge und eben so viel Zoll im Durchmesser. Dann spitzt man ein rundes Stück Holz auf der einen Seite konisch zu, läßt jedoch die Grundfläche des so erhaltenen Kegels ganz eben, daß er auf dieselbe leicht gestellt werden kann, ohne umzufallen. Auf diese Weise erhält man die sogenannte „Golke". Nun sucht man sich

[1]) 2. Ödenburg. — [2]) 3. 4. in Böhmen.

einen ebenen Platz aus, der aber frei von Graswuchs sein muß, stellt dann einen wenigstens auf einer Seite flachen Stein so, daß er mit dieser flachen Seite ein wenig hervorsteht, und setzt dann die Golke darauf. Die Plätze der Mitspieler werden halbkreisförmig um den Golkenstein dadurch bezeichnet, daß man Vertiefungen in die Erde macht. Dann nimmt einer der Spieler alle Knüttel auf zu einem Bündel und wirft sie von sich weg. Wessen Knüttel nun am wenigsten weit fortgeflogen ist, der ist Golkenholer oder Golkenjunge. Die übrigen reihen sich nach der Folge, wie die Knüttel gefallen sind, an ihre Plätze. Derjenige, dessen Knüttel am weitesten geflogen ist, stellt sich an den ersten Platz und darf vor den andern nach der Golke werfen. Nur für den Golkenholer ist kein Platz gemacht worden. Er muß seitwärts jedoch in gleicher Linie mit dem Werfer stehen bleiben und warten, bis ihn einer derselben, der ungeschickt geworfen hat oder nicht schnell genug gelaufen ist, von seinem langweiligen Posten ablöst, worauf er dessen Platz einnehmen kann. Die Plätze müssen in gehöriger Entfernung von einander angebracht sein, damit der Werfer zum Wurfe gut ausholen kann, ohne in Gefahr zu sein, seinen Nachbar zu beschädigen. Nach all diesen Vorbereitungen nimmt das Spiel seinen Anfang.

Der erste wirft nämlich seinen Knüttel nach der auf dem Steine stehenden Golke und trachtet, daß er diese so viel als möglich unten mit der Längenfläche seines Knüttels trifft, damit sie weit fortfliegt, der Knüttel aber nicht weit mitgerissen wird. Es gehört eine eigene Geschicklichkeit dazu, daß der Knüttel den rechten Schwung bekommt, um so an die Golke anzuprellen, daß diese die ganze Kraft des Wurfes bekommen muß, und daß jener nicht mehr weit fliegen kann. Je weiter nun der Abstand der weggeschleuderten Golke von dem Knüttel ist, desto bequemer kann derjenige, welcher geprellt hat, seinen Knüttel holen, und an seinen Platz zurückkehren, ohne fürchten zu müssen, daß ihm der Golkenjunge zuvorkomme; denn dieser muß die geprellte Golke holen, so weit sie auch geschleudert worden ist, und auf dem Rückwege hat er sie zu dem Golkensteine zu legen. Dann erst kann er, wenn der Preller, welcher soeben geworfen hat, noch nicht mit seinem Knüttel auf seinen Platz zurückgekommen ist, in Eile dessen Stelle einnehmen, und er wäre durch diesen von seinem langweiligen Posten abgelöst. Ist ihm das nicht gelungen, so muß er Golkenholer bleiben und die Golke, die er vorhin in größter Eile nur zum Golkenstein gelegt hat, erst

aufsetzen. Nun prellt der folgende in der Reihe und abermals muß der Golkenjunge seine ganze Fertigkeit im Laufe anwenden, um dem Preller zuvor zu kommen. Jetzt prellt einer nach dem andern bis die Reihe wieder an den ersten kommt u. s. f.

Die Spieler haben noch die Vergünstigung, daß einer, der so schlecht geprellt hat, daß er nicht vor dem Golkenjungen mit dem Knüttel auf seinen Platz zurückzukommen vermag, seinen Knüttel draußen liegen lassen und warten darf, bis ihm einer seiner Nachbarn, die nach ihm prellen, aus der Noth hilft. Ein solcher schlechter Preller hat also zu warten, bis ein guter Werfer die Golke so weit fortschleudert, daß er dann mit diesem gemächlich seinen Knüttel holen kann. Oft geschieht es, zumal wenn viele schlechte Preller spielen, daß alle ihre Knüttel draußen haben bis auf einen einzigen, der dann allen insgesammt aus der Noth helfen muß.

Als Spielregel gilt noch, daß der Golkenholer die Stelle dessen einnehmen darf, der seinen Platz verläßt, ohne dabei den Knüttel zurückzulassen.

4. Korporal und Kaiser [1]).

Zu diesem Spiele nimmt man einen runden drei Zoll langen und einen Zoll dicken Stab, schneidet diesen nach der Längenrichtung so durch, daß man zwei gleiche Theile erhält und ebnet die Schnittflächen. Jeder Theil hat demnach eine erhabene und eine Schnittfläche. Die Spieler schließen einen Kreis, legen den Plumpsack in die Mitte desselben und bestimmen, wer das Spiel beginnen soll. Der erwählte Knabe nimmt die beiden Stabhälften so in die Hand, daß die den erhabenen Flächen gegenüberliegenden Schnittflächen einander decken. Dann läßt er diese zwei Theile auf die Erde fallen. Fallen diese so, daß die erhabenen Flächen dem Spieler zugekehrt sind, so ist er Korporal; sind hingegen die erhabenen der Erde und die Schnittflächen dem Spieler zugewendet, so ist er Kaiser. Wer Korporal geworden ist, nimmt den Plumpsack zur Hand. Nachdem der erste Knabe die Stabhälften fallen gelassen, nimmt sie dann der zweite, dann der dritte u. s. f. Ist schon ein Kaiser und ein Korporal geworfen, so ist derjenige Spieler, der jetzt im Werfen nachfolgt, strafbar, aus dessen Hand die Stabtheile so fallen, daß eine erhabene und eine Schnittfläche daliegen.

---

[1]) 4. Vgl. Tacitus Germ. 10 und Wolf Zeitschr. II. 187.

Der Kaiser diktiert die in Schlägen bestehende Strafe, und der Korporal theilt sie mit dem Plumpsacke aus. Wird im Laufe des Spieles ein anderer Kaiser oder Korporal, so wird dadurch der frühere Kaiser oder König oder beide zugleich abgesetzt. Der abgesetzte nimmt dann den Plumpsack und gibt dem, der den glücklichen Wurf gethan hat, einen Schlag und überreicht ihm den Plumpsack. Der Korporal muß denselben annehmen, aber der Kaiser darf ihn nicht berühren. Berührt er ihn aus Unachtsamkeit, so wird er seines Amtes für verlustig erklärt.

In diesem Spiele ist jeder eifrig bemüht, Korporal oder Kaiser zu werden, damit er die erhaltenen Schläge zurückzahlen könne. Hat er den Kaiserwurf gemacht, so wird ihm das verhängnisvolle Tuch (Plumpsack) gereicht; ergreift er es mit Hast, so hat er augenblicklich, während des Gelächters der übrigen, seine Strafe zu erleiden.

5. König, Kaiser, Papst.

Auf einem freien Platze versammeln sich die Spieler, ein jeder mit einem Steine versehen. Durch das Los wird die Reihenfolge der Spieler bestimmt. Man bedient sich dabei folgendes Sprüchleins:

Eins, zwei, drei,
Bandelkramerei,
Vier, fünf, sechs,
Bandelkramer schmecks.

Derjenige, auf den das Wort „schmecks" kommt, hat die Ehre der erste zu sein, welcher nach dem Ziele, einem aufgerichteten Ziegelstein, wirft, der sich am Ende des Spielplatzes gegenüber den Spielern befindet. Bei jedesmaligem umwerfen dieses Steines erhält der Spieler eine neue Würde. Die gebräuchlichsten Rangstufen sind: Geboren, getauft, Schuljunge, Lehrjunge, Geselle, Meister, Edelmann, Bettelmann, Graf, König, Kaiser, Papst.

Jeder trachtet die höhere Würde zu erlangen. Hat ein Spieler nicht getroffen, so folgt der nächste. Wenn einmal drei die oberste Rangstufe erreicht haben, so wählen sie einen Schiedsrichter, der die zurückgebliebenen je nach der Entfernung vom Ziele entweder stärker oder schwächer bestraft. Diese Strafe besteht gewöhnlich darin, daß der Richter seinen Stein weit wegwirft, und der zu bestrafende hat, auf einem Fuße hüpfend,

derselben zu holen und zurückzubringen. Wer bei dem hüpfen nur einmal mit dem aufgehobenen Fuße den Boden berührt, muß noch einmal anfangen zu hüpfen.

6. Tüchelwerfen [1]).

Jeder Spieler dreht sein Tuch in Form einer Schlange zusammen und macht an dasselbe einen Knopf. Dann stellen sich die Spieler in gerader Reihe auf, und der erste wirft sein Tuch etwa fünfzehn Schritte weit von sich. Ebenso machen es die anderen, und jeder sucht das Tuch eines anderen mit dem seinigen zu decken. Geschieht dieß, so muß der Eigenthümer des gedeckten Tuches jenem, durch dessen Schuld es zugedeckt ward, einen Dienst thun. Gewöhnlich küßt er ihm die Hand, was natürlich viel Gelächter erregt. Hat aber jeder sein Tuch geworfen, ohne ein anderes damit zu decken, so geht der erste Spieler aus seiner Reihe und wirft sein Tuch nochmals. Desgleichen der zweite u. s. f. bis endlich ein Tuch gedeckt wird.

Manche Knaben spielen es anders. Der Eigenthümer des bedeckten Tuches muß nämlich „tüchellaufen", d. h. er muß durch die andern, die sich in zwei Reihen aufgestellt haben, laufen und erhält einen ziemlich unsanften Streich von jedem auf den Rücken. Kann der, welcher durch diese Gasse läuft, einem anderen das Tuch entreißen, so muß dieser unter dem Gespötte der übrigen in die Gasse und den ersteren ablösen.

7. Reifwerfen.

Dazu braucht man Reife und Stöcke. Die ersteren müssen schwach sein und ungefähr einen Schuh im Durchmesser haben und können des schöneren Aussehens wegen mit zweifarbigem Papiere oder Bande umwickelt sein; letztere hingegen sollen 3 Schuh lang und fingerdick sein. Jeder einfache Stecken ist dazu zu verwenden, aber es gibt auch solche, an welchen wie bei einem Degen über dem Griffe ein Querstöckchen angebracht ist, um das auffangen des Reifes zu erleichtern. Das Spiel selbst kann nur auf einem von Bäumen und Gesträuch freien Platze gut gespielt werden.

Die Gesellschaft stellt sich in einen weiten Kreis, jeder einzelne ungefähr vierzig Schritte von dem andern entfernt. Je größer der Platz, desto mehr Spieler können theilnehmen. Jeder Spieler wirft seinem Nachbar zur Rechten den Reif

---

[1]) 6. Ungarn.

mittelst des Stockes in einem hohen Bogen durch die Luft zu; der andere fängt ihn, ehe er zur Erde kommt, mit seinem Stocke auf und wirft ihn dem nächsten Nachbar zu. Je mehr Reife man hat, desto schöner nimmt sich das Spiel aus, weil sich immer mehrere in der Luft zugleich befinden und weil die Spieler nicht so lange zu warten brauchen, um einen aufzufangen. Jedoch zu viele Reife dürfen auch nicht genommen werden; meistens nimmt man halb so viel als Spieler da sind. Um den Reif dem anderen geschickt zuzuwerfen, hält man ihn mit dem Daumen und dem Zeigefinger der linken Hand etwas in die Höhe, legt den Stock inwendig an die entgegengesetzte obere Seite des Reifes an, so daß der Druck des Stockes gegen die linke Hand wirkt. Hat man den Reif so gefasst, so läßt man plötzlich Finger und Daumen der linken Hand los und schnellt in demselben Augenblicke den Reif mit der rechten Hand in die Luft. Eine kleine Übung genügt, um den Reifen recht hoch im Bogen werfen zu können.

8. Das Stachelwerfen.

Zu diesem Spiele braucht man eine sechs bis acht Zoll lange, unten zugespitzte Eisenstange, die oben einen Knopf hat von der Größe eines Spielballes. Ferner braucht man noch eiserne Ringe, von denen immer einer größer als der andere ist. Die Ringe werden, wie sie der Größe nach aufeinander folgen, und zwar jeder in einer Entfernung von einer Elle auf die Erde gelegt. Einer der Spieler wirft, ohne sich zu bücken, die Stange in einen der Ringe. Der Anfang muß aber bei dem kleinsten Ringe gemacht werden, dann wird in die zunächst liegenden größeren geworfen. Jedem Spieler werden zwei Fehlwürfe nachgesehen. Wer dreimal hintereinander fehlwirft, muß das werfen dem Nachbarn überlassen. Wer aber so in die Ringe trifft, daß die Stange stecken bleibt, kann fortsetzen, bis er in alle Ringe geworfen hat. Wem das gelingt, der ist Meister.

9. Himmel und Hölle [1]).

Die Anzahl der Spieler kann eine beliebige sein, nur soll sie nicht weniger als drei betragen. Haben sich die Spieler versammelt, dann werden in gerader Linie zwölf Grübchen in weichen Rasengrund eingeschnitten. Das oberste ist der Himmel,

---

[1]) 9. Erzgebirge.

das unterste die Hölle. Jeder Knabe nimmt ein Stäbchen, spitzt es an einem Ende zu und steckt es so in die Hölle. Dann wird ein Geldstück genommen und bestimmt, welche Seite davon für die Dauer des Spieles Geltung hat. Vom ersten wird das Geldstück emporgeworfen; ist die vorhin bestimmte Seite zu oberst, so darf er sein Stäbchen um eine Grube weiter hinauf rücken; im entgegengesetzten Falle bleibt sein Stäbchen in der Hölle. Jeder wirft dreimal hintereinander und kann also, wenn er Glück hat, um drei Grübchen weiter nach vorn kommen. Im ungünstigen Falle muß er aber wieder für jeden schlechten Wurf, wenn er schon die Hölle verlassen hat, um ein Loch zurück.

Hat jeder Knabe seine bestimmte Anzahl Würfe gethan, so fängt der erste wieder an. Dieses Verfahren wird so lange fortgesetzt, bis einer sein Stäbchen in den Himmel gebracht hat, worauf das Spiel zu Ende ist.

10. Das Pflöckelsetzen.

(Auch „Fleckerlsetzen" genannt.)

Dieses Spiel ist verwandt mit dem sogenannten „locken", hat aber den Vortheil, daß viele daran theilnehmen können. Jeder Spieler braucht ein „Pflöckel" (Fleckerl), das ist ein Stück Ziegel, der sich auf flachem Boden aufstellen läßt, dann einen „Locker", („Watschker" oder „Brot"), mit dem er gegen die Pflöckel werfen kann, die in gerader Linie neben einander in ziemlicher Entfernung von den Spielern aufgesetzt werden. Die Ordnung, in der die Spieler zum Wurfe kommen, wird durch auszählen bestimmt. Wer zuerst wirft, tritt zu jenem Punkt, von wo aus geworfen wird, und sucht mit seinem „Brode" (Locker) ein Pflöckel eines anderen Spielers zu treffen; trifft er es und fällt es um, so wird es wieder aufgestellt und der Eigenthümer davon ist „gesetzt", das heißt, er darf so lange nicht mitwerfen, bis sein Pflöckel wieder von einem anderen Spieler umgeworfen wird oder wie die Knaben zu sagen pflegen: „bis er von seiner Schuld erlöst ist". Natürlich sucht er sich dann an seinem Feinde, an jenem nämlich, der ihn gesetzt hat, dadurch zu rächen, daß er diesen zu setzen trachtet.

Ein geschickter Spieler sucht alle zu setzen, denn dann ist er „Brotschnatterer". Er bekommt nun von allen die Brode, hebt jedes in die Höhe und fragt: „Wem gehört das Brot in meiner Hand?" Nun steht es dem Brotschnatterer frei, dem

Eigenthümer das Brot entweder nah oder weit vor die Pflöckel zu werfen. Sind auf diese Weise alle im Besitze ihrer Brode und ihrer neuangewiesenen Plätze, so beginnt der zweite Gang des Pflöckelsetzens, der ebenso wie der erste ausgeführt wird, nur mit dem Unterschiede, daß von verschiedenen, nämlich von bald näheren, bald entfernteren Punkten, nach den Pflöckeln geworfen wird. Sind alle gesetzt worden, so beginnt das Spiel von neuem. Die Spieler nehmen wieder ihre anfänglichen Plätze ein, nicht aber jene, die sie beim zweiten Gang des Spieles vom Brotschnatterer bekommen haben. Denn diese Plätze sind nur eine Belohnung oder eine Strafe, die der Brotschnatterer für gutes oder schlechtes Spiel den Spielern zuerkennt.

11. Das Klötzchenspiel.

Die Knaben, welche spielen, schneiden aus Weißbuchen ein Klötzchen aus, das ist ein Stückchen Holz in Gestalt eines Zapfens. Dieses legen sie mitten auf einen Ziegel und messen rings im Kreise für jeden der Mitspieler ein Ziel aus. Dann sammelt einer alle Balester, legt sie auf den Boden, mitten unter sie das Klötzchen und wirft dieses über den Kopf nach hinten zu; auf den das Klötzchen weiset, der „paßt". Dann legt er dieses wieder auf den Ziegel; jeder begibt sich zu seinem Ziele und wirft mit dem Balester nach dem Klötzchen, um es vom Ziegel herunter zu werfen. Hat der erste das Klötzchen getroffen und heruntergeworfen, so eilt er seinen Balester zu holen und auf seinen angewiesenen Platz zurückzukehren, bevor noch der Passer das Klötzchen geholt und wieder auf den Ziegelstein gelegt hat. Verspätet er sich, so daß der Passer, nachdem er das Klötzchen aufgestellt hat, eher an dessen Stelle kommt, so muß der zuspätgekommene passen.

Hat aber der erste das Klötzchen nicht herabgeworfen, so wirft der zweite nach ihm, dann der dritte u. s. f. Schlägt einer das Klötzchen nicht hinunter, so geschieht es meistens, daß er Passer wird, weil der Passer, da er das Klötzchen nicht aufzustellen hat, leicht an den Platz des Klötzchenschlägers hinkommt, während dieser seinen Balester holt.

12. Der Pfitschipfeil.

Man bedarf eines Pfeiles, der in der Mitte walzenförmig, gegen das eine Ende zugespitzt und gegen das andere so zugeschnitten ist, daß er immer dünner und dünner wird und am

Ende die Dicke eines starken Papieres hat. Um den Pfeil in die Höhe schleudern zu können, braucht man einen ziemlich langen, biegsamen Stab, an dessen dünnerem Ende eine Schnur befestigt wird, die in einen Knopf ausläuft. Diesen hält man mit dem Daumen der linken Hand in den Einschnitt des Pfeiles, den dieser in der Mitte, wo er walzenförmig ist, haben muß, während mit der rechten Hand der Stab und die Schnur angespannt werden. Nun drückt man den Stab in die Höhe, den Pfeil aber nach abwärts, und läßt endlich diesen los, was bewirkt, daß er in eine bedeutende Höhe geschleudert wird.

Da schon oft durch das „schießen" mit dem Pfitschipfeil Unglücksfälle geschehen sind, so wurde dieses Spiel verboten, gehört aber dennoch zu den beliebtesten unserer Jugend; denn „verbotene Früchte schmecken gut!"

13. Das Birnkranzschießen [1]).

Man biegt einen Weidenzweig so zusammen, daß er eine eiförmige Gestalt erhält und bindet dann die Enden zusammen. Mit dem Messer macht man längs des Umfanges leichte Einschnitte in die Rinde des Zweiges, damit die Birnen, die daran gebunden werden, fester haften. Oben in die Mitte des Zweiges hängt man die gröste, die Königsbirne, zu beiden Seiten zwei kleinere, geheißen Marschallsbirnen, und andere vertheilt man rings um den Zweig. Dieser Birnkranz wird an dem oberen Ende einer 3 bis 4 Klafter hohen Stange angebracht; diese wird dann senkrecht in die Erde gestellt und befestigt, daß sie nicht durch die Schwere des Birnkranzes oder durch den nächst besten Prellschuß umgeworfen werde. Das Los entscheidet die Aufeinanderfolge der Spieler. Darauf beginnt das schießen nach dem Birnkranze, mit Armbrust und Pfeilen. Die Birnen, die jeder vom Kranze schießt, darf er sich behalten, da er eine Kleinigkeit als Eintrittsgeld zum Spiele gezahlt hat. Es wird so lange geschossen, bis sich keine Birne mehr an dem Kranze befindet. Wer die Königsbirne herabgeschossen hat, ist der König des Spieles; Marschälle sind die, welche die Marschallsbirnen getroffen haben. Darauf nehmen die Mitspielenden den König des Spieles, mit den beiden Marschällen zur Seite, in die Mitte und führen ihn im Triumpfe zu seinen Eltern, wo sie gewöhnlich Kaffee, Milch, manchmal auch Wein erhalten.

---

[1]) 13. Warnsdorf in Böhmen.

14. Das Tempelhupfen [1]).

Die Knaben versammeln sich auf einem freien Platze. Einer von ihnen sucht sich einen spitzigen Stein, mit dem er zwei parallele Linien von ungefähr 3 bis 4 Klaftern in den Boden ritzt, und sie dann abschließt, so daß ein Rechteck entsteht. Dieses theilt er wieder in mehrere (meistens in 6 bis 8) kleinere Rechtecke, von denen das letzte oder oberste mit einem Halbkreis abgeschlossen wird. Diese halbkreisförmige Figur, die gleichsam die übrigen Rechtecke abgrenzt, heißt dann Tempel. Die kleineren Rechtecke führen den Namen Klassen, und zwar heißen die vier ersten Abtheilungen deutsche, die letzteren lateinische. Jeder Spieler hat sich mit einem flachen Steine, einem sogenannten „Brode" zu versehen. Da bei diesem Spiele der erste immer im Vortheil ist, so wird gewissenhaft ausgezählt, wer erster, wer zweiter ꝛc. Spieler sein soll.

Der erste sucht nun seinen Stein von einem gewissen Platze aus, der während des ganzen Spieles stets beibehalten werden muß, in die erste Abtheilung oder Klasse zu werfen. Hat er hineingetroffen, so muß er sich den Stein wieder holen, dabei darf er aber nur auf einem Fuße in die Klasse hüpfen und muß sich bemühen, den Stein mit dem Fuße, auf dem er hüpft, hinauszuschleudern. Er darf aber nie auf einen Streifen treten, der die Klasse begränzt, und der Stein soll auch nie an der Seite (das ist an den langen Seiten des großen Rechteckes) hinausgeschleudert werden; auch darf der Stein beim werfen auf keinen Streifen fallen. Hat der Spieler dies alles beobachtet und ist es ihm gelungen auf diese Weise den Stein hinauszuschleudern, so wirft er ihn unter Beobachtung derselben Regeln jetzt in die zweite Abtheilung, dann in die dritte und so fort, bis er einen Fehler macht, worauf dann der nächste zum Spiele kommt. Dem einen gelingt es in eine höhere Abtheilung zu kommen, während ein anderer oft schon beim ersten Wurfe fehlt.

Wer gefehlt hat, muß so lange warten, bis die Reihe wieder an ihn kommt; dann kann er gleich dort wieder beginnen, wo er zuletzt geendet hat, d. h. hat z. B. einer in der dritten Klasse einen Fehler gemacht, so darf er, wenn die Tour wieder an ihn kommt, gleich seinen Stein in die dritte Klasse werfen. Ist endlich ein Spieler mit allen Abtheilungen fertig, so muß er

---

[1]) 14. Sehr verbreitet. Ähnlich dem „Hoppen" bei Rochholz S. 402. Vgl. Gutsmuths, Fußscheibenspiel S. 127.

zum Schlusse seinen Stein dreimal, anderwärts sogar siebenmal nacheinander, in den sogenannten Tempel werfen und ihn mit dem Fuße herausstoßen. Ist auch das glücklich vollführt, so hat er das Spiel gewonnen. So ein Spiel zu gewinnen ist nicht so leicht, als man wohl vermuthet; denn die letzten Abtheilungen sind schon ziemlich weit vom Standplatze entfernt, und da geschieht es nur zu häufig, daß der Stein in eine andere Klasse fällt, was auch bewirkt, daß der Spieler dem nachfolgenden den Platz räumen muß. Auch fällt der Stein oft sehr nahe zu einem Streifen oder in eine Ecke, und dann ist es nicht so leicht, ihn davon wegzubringen, ohne einen Streifen mit dem Fuße oder Steine zu berühren.

Dem Gewinner werden alle „Brode" der Reihe nach übergeben. Er nimmt dann jeden Stein in die Hand und fragt: „Wem gehört das „Brod" in meiner Hand?" Der Eigenthümer muß sich melden. Je ungeschickter sich dieser nun bei dem Spiele benommen hat, in desto weitere Entfernung wirft der Gewinner den Stein desselben. Der Eigenthümer hat jetzt die Aufgabe, denselben zurückzubringen. Er muß jedoch auf einem Fuße zu dem Orte hin hüpfen, wo der Stein liegt und darf auch beim aufheben desselben mit dem aufgehobenen Fuße nicht den Boden berühren, widrigenfalls er den Stein dem Gewinner zurückbringen müßte, der ihn dann noch einmal und noch weiter fortwürfe, was sich natürlich so lange wiederholen würde, bis der gestrafte sich seiner Aufgabe oder vielmehr Strafe auf das genaueste entlediget hätte. Hat jeder seinen Stein geholt, so ist das Spiel beendigt und kann, wenn es beliebt, wieder von vorn beginnen.



IV. Turnspiele*).

1. Fingerziehen.

Dazu gehören zwei; jeder streckt die rechte Hand vor, dann umschlingen sie die Mittelfinger, ziehen gegen einander und versuchen so, wer mehr Kraft habe, indem einer den anderen zu sich zu ziehen trachtet.

2. Tellerreiben.

Zwei Kinder fassen sich so an den Händen, daß von einem die Finger abwärts in die Hand des anderen zu stehen kommen. Ist das geschehen, dann drehen sich beide mit Windesschnelle im Kreise herum, so daß sie oft ganz schwindelich werden.

3. Tellerdrehen.

Die Spieler stellen sich in einen Kreis; jeder erhält einen besonderen Namen, meistens den von einem Thiere oder einer Pflanze. Darauf tritt einer mit einem hölzernen Teller in den Kreis, gibt dem Teller einen Schwung, so daß er sich längere Zeit um seine Achse dreht, und er ruft dann einem Spieler zu, der den Teller während des drehens aufzufangen hat. Nun geht dieser mit dem Spielgeräth in den Kreis und macht es ebenso wie sein Vorgänger. Wer den Teller zu Boden fallen läßt, bekommt einen Klaps mit dem Plumpsacke.

4. Straßenlaufen.

Die Knaben geben ihre Mützen her, legen sie übereinander, daß eine Art Turm entsteht, und stellen sich in einem Kreise um denselben. Dann nimmt einer den andern bei der Hand und stößt ihn auf die aufgetürmten „Hauben" hin; wer die Mützen umwirft, der muß straßenlaufen. Es stellen sich hierbei

*) Viele andere bei Rochholz S. 451 ff.

alle Spieler in zwei Reihen mit dem Gesichte gegen einander und der Straßenläufer muß da dreimal mitten durch; jedesmal bekommt er von jedem, der in der Reihe steht, einen Schlag mit der Hand auf den Rücken.

5. Brunnenschöpfen [1]).

Zwei Spieler stellen sich mit den Rücken an einander und verschränken sich mit den Armen. Nun beugt sich der eine mit dem Oberkörper nach vorn und hebt den andern in die Höhe; dann bewegt er seinen Oberkörper wieder in seine normale Lage und der andere macht es jetzt so, wie der erste gethan hat, was zur Folge hat, daß der erste in die Höhe gehoben wird. Das geht abwechselnd so lange fort, bis die beiden Spieler dessen müde sind.

6. Windle wandle, in welchem Handle, oben oder unt'?

Man nimmt einen kleinen Gegenstand in die Faust, wendet dann beide Hände rückwärts und legt diesen Gegenstand in die andere Faust oder behält ihn in derselben. Dann bringt man die beiden Fäuste hervor, bewegt sie kreisförmig eine um die andere, und spricht dabei:

„Windle wandle,
In welchem Handle,
Oben oder unt'?"

Dann stellt man Faust über Faust und läßt nun rathen, in welcher von beiden der Gegenstand sei. Dabei ist noch zu beachten, daß man die Faust, in der der Gegenstand sich befindet, immer obenauf stellt. Sagt nun der rathende, oben sei der Gegenstand, so läßt man ihn schnell und ungesehen in die untere gleiten. Natürlich kann der rathende auf diese Weise niemals errathen, wo der Gegenstand ist, denn stets wird ihm die leere Hand vorgewiesen; mag er auch „unten!" oder „oben!" sagen, immer ist er der getäuschte. Freilich währt es nicht lange und der Witz wird entdeckt.

7. Wie die Kinder Holz schneiden.

Zwei Knaben stellen sich einander gegenüber und jeder faßt den andern bei derselben Hand, so daß ihre Hände kreuz-

[1]) 5. Vergl. Gigampf S. 453 bei Rochholz.

weis übereinander zu liegen kommen. Nun ziehen sie einmal mit den rechten, ein andermal mit den linken Händen hin und her. Das nennen sie „holzschneiden".

8. Das Eselreiten.

Dazu sind drei Knaben erforderlich. Einer macht den Esel, indem er sich ein wenig bückt und auf seinen Rücken einen andern steigen läßt, den er dann über Stock und Stein davonträgt. Ein dritter Knabe leistet Vorspann, d. h. er stellt sich vor den, der den Esel macht, thut seine Hände nach rückwärts, so daß sie der Esel erfassen kann. So zu dreien wird fortgeritten, wohin es beliebt. Ein anderer von einer solchen Partie versucht es mit der ersten zu kämpfen, indem einer den andern herunterzuwerfen bemüht ist. Auch die „Esel" leisten das ihrige; sie stoßen hin und her und werfen öfters sogar ihre Reiter ab.

9. Der Schubkarren.

Ein Knabe stellt sich auf Hände und Füße und bildet den Schubkarren. Ein anderer hebt diesen bei den Füßen auf, welche die Hebel des Karrens vorstellen sollen, drängt ihn vorwärts, daß er auf den Händen einherschreiten muß, indes der Führer durch ein „hi!" oder „hot!" die Richtung angibt, wohin es gehen soll.

10. Strudelspiel.

Die Kinder reichen sich die Hände und stellen sich in gerader Linie auf. Ein ausgezähltes stellt den Koch vor, geht zu den anderen hin, macht die Geberde wie beim füllen eines Strudels und nennt die Bestandtheile desselben, die da sind: Butter, Zimmt, Rosinen, Rahm 2c.

Nun rollt der Koch den „Strudel" zusammen, was durch eine Bewegung wie beim Cotillon geschieht, so daß sämmtliche Kinder schneckenförmig gruppiert sind. Unter vielem Gelächter der außerhalb des Strudels befindlichen und unter dem Geschrei der innerhalb desselben stehenden, die von den äußeren gedrängt werden, löst sich der Strudel auf und das Spiel ist zu Ende.

11. Wettrennen in Säcken.

Die Wettrenner stecken in Säcken, die unter den Armen oder über den Schultern zugebunden werden. So eingehüllt müssen die Spieler versuchen von einem bestimmten Orte zu einem gewissen Ziele zu laufen. Eine Wiese eignet sich dazu

am besten. Das niederfallen ist dabei kaum zu vermeiden. Die Läufer werden in gerader Linie neben einander aufgestellt, und auf ein gegebenes Zeichen beginnen sie ihren Lauf unter Anstrengungen und Bewegungen der sonderbarsten Art, die auch den ernsthaften Zuschauer zum lachen bringen.

12. Fischen.

Vier Kinder halten ein Tuch, jedes an einem Zipfel. Ein fünftes nimmt einen Rührlöffel, mit welchem es in dem Tuche, das etwas gespannt sein muß, herumrührt und dabei spricht:

Fische, Fische nährt d'r Teich;
Hab die ganze Nacht gefischt,
Hab nicht mehr als ein' erwischt.
„Laß schnapp'n! Halt fest!"

Wer bei „laß schnappen!" das Tuch nicht festhält und bei „halt fest" dasselbe nicht fallen läßt, muß ein Pfand geben. Man muß nämlich gerade das Gegentheil von dem thun, was verlangt wird.

13. Das Maikraxeln.

Wenn der Schnee geschmolzen ist und die Bäume grünen, werden mehrere Fichten oder Tannenstämme zum kraxeln zubereitet. Vorher werden sie gehörig mit Seife geschmiert und dann in den Boden gestellt. Am Gipfel derselben befinden sich die Preise. Nun fängt das klettern an. Nachdem sich ein Knabe die Füße mit Asche bestreut hat, versucht er emporzuklettern und den Gipfel des Baumes zu erreichen; verlassen ihn aber seine Kräfte, so daß er nicht weiter mehr hinauf kann, dann trachtet er, natürlich unter schallendem Gelächter der andern, wieder herunter zu kommen, um einem anderen Kletterer Platz zu machen. Wer den Gipfel erreicht hat, nimmt sich einen Preis mit herab.

14. Kettenreißen, oder Kaiser schick' an.

Der Spielort ist eine geeignete Wiese. Nachdem sich zehn bis zwanzig Knaben am Spielorte eingefunden haben, werden aus ihrer Mitte zwei zu Kaisern gewählt, denen sich die übrigen Spieler anschließen und zwar so, daß jeder Kaiser eine gleiche Anzahl von Kriegern bekommt. Dann stellen sich die feindlichen Parteien in zwei Reihen in einer Entfernung von etwa dreißig bis vierzig Schritten gegen einander auf. Jede Reihe hat ihren Kaiser in der Mitte oder als Flügelmann an der Seite. Dann

faſſt ſich jede Reihe an den Händen und bildet eine Kette. Hierauf rufen die Krieger der erſten Reihe dem Kaiſer der anderen Reihe zu: „Kaiſer ſchick' an!“ — worauf dieſer einen ſeiner Krieger beſtimmt, mit Gewalt gegen die feindliche Kette zu rennen, um ſie irgendwo zwiſchen zwei Kriegern zu durchbrechen. Gelingt dieß, ſo daß er durch ſein anlaufen die Hände zweier Knaben trennt und mithin durch die Kette läuft, ſo muß ihm der Kaiſer dieſer Reihe einen Knaben mitgeben, den er ſeinem Kaiſer bringt, der ihn dann ſeiner Garde einverleibt. War jedoch der Knabe zu ſchwach, um die Kette zu ſprengen, und wurde er von jenen zwei Körpern, zwiſchen welchen er hindurchwollte mit den Armen aufgefangen, ſo muß er ſogleich bei dieſer Reihe bleiben und ſich ihr anſchließen. Im erſten Falle hat alſo der Kaiſer, der den Krieger ausgeſchickt, im zweiten der andere ſeine Kriegsmacht um einen Mann verſtärkt.

Alsdann rufen die Krieger der andern Kette: „Kaiſer ſchick' an!“ — worauf die andere Partei einen Krieger anlaufen läßt, und je nachdem letzterer die Reihe durchbricht oder nicht, wird ihre Macht um einen Mann verſtärkt oder geſchwächt.

So werden von beiden Seiten wechſelweiſe Krieger abgeſandt, ſo lange bis ein Kaiſer ſeine ganze Kriegsmacht verloren hat, in welchem Falle er dann ſelbſt gegen die andere Reihe anläuft; durchbricht er ſie, ſo kann er ſich einen von ſeiner früheren Garde mitnehmen; natürlich wählt er da den ſtärkſten aus, worauf von der andern Reihe ein Krieger gegen den Kaiſer und deſſen Mann abgeſandt wird. Wird dieſer von beiden mit den Armen aufgefangen, ſo muß er ſich, wie es ſich von ſelbſt verſteht, ihrer Reihe anſchließen. Auf dieſe Weiſe kann es geſchehen, daß ein Kaiſer, der bereits ſeine ganze Mannſchaft verloren, dieſelbe wieder gewinnt. Durchbricht jedoch der Kaiſer die Reihe nicht, ſo iſt er gefangen, wird tüchtig geprügelt, und das Spiel hat ein Ende.

15. Stangenreißen.

Die Theilnehmer dieſes Spieles trennen ſich in zwei gewöhnlich gleich ſtarke Parteien, welche eine zuſammenhängende Kette, „Stange“ genannt, bilden. Sie ſtellen ſich nämlich einer hinter den andern und jeder faſſt mit beiden Armen die Bruſt des Vordermannes. Als erſten an der Stange wählt man immer den ſtärkſten, weil von dieſem oft das meiſte abhängt.

Nun schreitet man zur Gränzbezeichnung. Als solche wird, wenn es die Örtlichkeit zuläßt, ein Graben, ein Damm, ein schmaler Weg oder, wenn dieß alles nicht vorhanden ist, eine in die Erde geritzte Linie angenommen. Ist man nun zum Spiele vollständig vorbereitet, so beginnt dasselbe, indem sich die beiden, durch die Gränze geschiedenen Parteien einander nähern; die beiden ersten der Stange, wenn sie an der Gränze angelangt sind, suchen sich an den Händen auf eine für sie vortheilhafte Weise zu erfassen.

Ist das geschehen, so trachtet jede „Stange“ die andere über die Gränze in ihren Bereich zu bringen. Bei diesem ringen und reißen ist jede Partei darauf bedacht, daß ihre Stange nicht etwa durch einen heftigen Ruck der anderen reiße oder gar ganz auf fremdes Gebiet hinübergezogen werde. Reißt eine Stange, so wird gewöhnlich der erste Bruchtheil derselben gefangen genommen, denn in diesem Falle löst sich die ganze siegende Kette schnell auf und ergreift die auf ihrem Gebiete befindlichen Gegner, welche der Übermacht gegenüber genöthigt sind, sich zu ergeben. Doch gelingt es vielen, sich durch die Flucht zu retten und nicht selten werden sie von ihren Kameraden, die an der Gränze eifrig bemüht sind zu retten was zu retten ist, an den Händen erfasst und in ihr Gebiet gezogen, um so schnell als möglich die Stange wieder herzustellen. Wer jedoch gefangen ist, gehört der siegenden Partei an.

Von den geschickten und schnellen nach rückwärts gehenden Stößen, so wie auch von der Stärke der Stange hängt es ab, welche von beiden Stangen reißt. Das retten und einfangen geschieht nach jedesmaligem reißen der Kette wie zuvor. Oft macht eine Partei, deren Stange reißt, es dadurch wieder gut, daß der schwache, durch dessen Schuld die Stange entzwei gieng, entfernt wird, indem der erste des hinteren Bruchtheiles schnell den letzten Mann des ersteren Theiles der zerrissenen Kette erfasst und somit die Stange wieder herstellt. So wird dieses um Wien herum so beliebte Knabenspiel mit wechselndem Glücke fortgesetzt, bis eine Stange keine Mitglieder mehr hat. Indes ereignet es sich sehr oft, daß weder die eine noch die andere Partei einen entscheidenden Sieg davonträgt, indem jede durch List und Gewantheit ihre Verluste zu ersetzen trachtet und der Gegenpartei stets gewachsen bleibt.

Es hört dieses Spiel erst dann auf, wenn alle Theilnehmer desselben schon ermüdet sind.

16. Der Bildhauer.

Einer von den Spielern stellt den Bildhauer, die anderen seine Säulen vor. Jener stellt diese in gerader Linie, einige Schritte von einander entfernt, neben einander auf und gibt den einen eine komische, den anderen aber eine recht ernsthaft aussehende Stellung. Der Platz eines jeden wird gewöhnlich mit einem in die Erde gesteckten Stocke bezeichnet. So hier stehend, geht der Meister mit dem Plumpsacke in der Hand auf und ab und bessert noch, was zu bessern ist. Endlich ruft er: „der Meister ist fort!“ Darauf werden die Statuen ganz lebendig, entfernen sich von ihren Plätzen, springen und laufen umher, bis endlich der Meister ruft: „Der Meister ist da!“ Nun eilen alle wieder zu ihren Plätzen und nehmen ihre vorige Stellung wieder ein. Wer am spätesten an seinen Platz gelangt, bekommt vom Bildhauer Schläge.

V. Tanzspiele und Ringelreihen.

Ringelreihen.

1.

Es stellen sich die Kinder in einen Kreis, reichen sich die Hände, singen tanzend Lieder, wie sie auch in des Knaben Wunderhorn (Kinderlieder S. 86), bei Zingerle, Sitten ꝛc. 246, Wolf Zeitschr. II., 220; bei Meier, Reime aus Schwaben S. 97, und anderwärts vorkommen. Während des Singens setzen sie sich einigemal nieder. In Österreich singen sie folgendes:

Ringel, Ringel, Reihe!
Sind wir unser dreie!
Um an Kreuzer Safaran,
Um an Kreuzer Muschkablie [1]),
Falln ma alle auf die Knie!

Oder (in Böhmen):

Ringel, Ringel, Rusentub,
Das Glöckl fiel im Ufentub;
Giß mer an Kann vell Wasser nei,
Fall mer alle mit nander nei.

Oder (in Steiermark):

Ringa, ringa, reia,
San ma unsa dreia,
Steig'n ma aufn Hollabam,
Ess' ma an Löffel Millirahm.
Hegarl, Hegarl nida!

2.

Es nehmen sich die Kinder bei der Hand, bilden einen Kreis, tanzen um ein im Mittelpunkte desselben stehendes und singen dazu ein Lied. Am Ende desselben wählt sich das umtanzte Kind eines aus dem Kreise, küßt es und tritt dann in

---

[1]) Muskatblüte.

den Kreis. Das geküßte hingegen stellt sich in den Mittelpunkt; die übrigen tanzen wieder herum, und so wird der Reigen fortgesetzt, bis alle geküßt und im Mittelpunkt des Kreises gewesen sind. Die Lieder, die dabei gesungen werden, sind:

Blauer, blauer Fingerhut,
Steht der Jungfrau gar so gut,
Jungfrau, sie muß tanzen
In den schönen Kranzen.
Schäflein, Schäflein knie dich,
Knie dich zu den Füßen,
Gestern Abend sah ich dich
Einen Knaben küssen. —
Küsse wen du willst!

Oder:

Sammelt euch im Kreise,
Sing't nicht laut, nicht leise:
Trilili, trololero!
Immer munter, immer froh!
Fallt mir zu den Füßen,
Dieses (auf ein Kind zeigend) muß ich küssen.

Oder:

Schließet all' die Hände,
Drehet euch behende,
Dreht euch schnell herum!
Diri! dori! bum! bum! bum!
Wem ich am liebsten bin,
Der falle vor mich hin!

3.

Die Kinder bilden einen Kreis, singen ein Lied, nennen dabei den Namen eines Mitspielers, der sich dann umzudrehen hat, und zwar so, daß er wol noch im Kreise, aber mit dem Gesichte nach außen steht. Wenn alle Spieler so gekehrt im Kreise stehen, dann hat der Ringeltanz sein Ende, und kann, wenns beliebt, von neuem begonnen werden. Die Lieder, die dabei gesungen werden, sind:

Wir treten in die Kette,
Daß alles glänzt und glanzt.
Welche wird die schönste sein
In unserm gold'nen Kranz?
Die silberne (Resi) [1]), die goldene (Resi)
Sie dreht sich aus dem Kranz.

[1]) Hier wird immer der Name eines Kindes gesagt, das sich dann mit dem Gesichte nach auswärts in den Kreis zu stellen hat.

Oder:

Rohe, rohe Seide,
Wir spinnen klare Seide,
So klar wie ein Haar,
Es vergehen sieben Jahr;
Sieben Jahr sind um und um,
Jungfer N. N. dreht sich um.

Oder:

Wir machen einen bunten Kranz
Und fangen an den Ringeltanz;
Doch keines sieht sich um,
Nur der N. N. dreht sich um.

Ein anderes Ringelreihe-Lied ist:

Ringel, Ringel, Reihe!
Sind wir unser dreie,
Sitzen unterm Hollerbam,
Schreien alle: Jungfer Mahm!
Jungfer Mahm im Garten,
Kinder müßen warten;
Kommt der Gigasgagasmann [1]),
Hat a schmutzigs Hemad an,
Geht zum Brunnen und wascht si—s aus,
Macht a guadi Supp'n draus.

Oder:

Rund herum ums Kirtahaus
Schaut der Bock beim Fenster raus;
Bock! Wie viel is?
Halber zwölfi is.

Oder:

Florian, Florian hat gelebet sieben Jahr,
Sieben Jahr sind um,
Die Emma dreht sich um.
Die Emma hat sich umgedreht,
Der Bräutigam hat den Kranz bestellt,
Florian, Florian hat gelebet sieben Jahr,
Sieben Jahr sind um,
Der nächste dreht sich um.

Oder:

Rundumadum ums Kirtahaus
Schaut der Bock beim Fenster raus.
Bock wie viel is?
Halber zehni.
Um an Kreuzer weni,
Um an Kreuzer Flußpapier,
Fall—m—a alle auf die Knia.

---

[1]) Vgl. Vernaleken, Mythen S. 86.

Oder:

Grünes Gras
Frißt der Has'
Unter meinen Füßen.
Welche wird die schönste sein,
Diese werd' ich küssen.
Nimm das Mädchen bei der Hand,
Gib ihm einen Kuß.

Oder:

Im Sommer, im Sommer,
Da ist die schönste Zeit,
Da freuen, da freuen sich alle jungen Leut;
Und wer in diesem Kranze steht,
Der macht es so wie ich.

Nun machen alle die Gebärde nach, die der Vorspieler vormacht. Z. B. Strumpfanziehen, Kämmen rc.

Dann fahren sie weiter fort:

Das strumpfanziehen, das strumpfanziehen,
Das darf mir nicht entgehn,
Drum muß ich, drum muß ich
Mich dreimal umdrehn.

4.

Die folgenden haben offenbar mythische Bezüge. Das „Kanathor", später fälschlich „Kärntnerthor" genannt, führte zu einem Leichenhause oder Beinhause (Carnarium). Über „Kerner" s. Schmeller S. 937. Über Gigasgagasman vergl. Vernaleken, Mythen S. 63. 64, 94. Dieß ist eine Erinnerung an den Totenführer Wuotan, der später in den Teufel übergieng. Der Wagen mit den schwarzen Pferden ward ein Schrecken für die Menschen. Nur das Kinderlied hat noch die Erinnerung an ihn bewahrt.

a)

Nad'l, Nad'l, Fingahuat,
Stirbt der Bauer, is net guat,
Stirbt die Bäu'rin a zugleich,
Gengan d'Engerln mit der Leich,
Gengan d'Engerln Paar und Paar,
Tragens bis zum Kanatur,
Beim Kanatur stelln 's nieder,
Brechen ihr die Glieder,
Werfens übers Judenhaus,
D'Juden machen Pfeiferln draus.

b)

Klingl, klangl, Fingahuat,
Stirbt der Bauer, is net guat,
Stirbt die Bäurin a zugleich,
Gengan d'Engerln mit der Leich,

Tragens paar und paar,
Bis zum alten Kanatur.
Beim Kanatur stelln 's nieder,
Kummt da alte wieder,
Kummt da Gigasgagasmann,
Fahrt mit Roß und Wagn davon.
Tragens bis zum Judenhaus
D'Juden machen Pfeiferln draus.

5. Der Gänsedieb.

Die Gesellschaft bildet einen Kreis, in welchen sich der Gänsedieb, ein Theilnehmer des Spieles, der durch auszählen bestimmt worden ist, hineinstellt. Die im Kreise stehenden tanzen um ihn herum und singen:

Wer diese Gans gestolen hat,
Der ist ein Dieb;
Wer sie aber wieder bringt,
Den hab' ich lieb.
Da steht der Gänsedieb, Dieb, Dieb!
Da steht der Gänsedieb!

Hernach tanzt der Gänsedieb mit jemandem aus der Gesellschaft. Auch die übrigen fangen dann paarweise zu tanzen an, nur darf niemand seinen Nachbar wählen. Der übriggebliebene wird Gänsedieb im nächsten Spiel.

Ein anderer Spieltext dazu ist dieser:

Fuchs du hast die Gans gestolen,
Gib sie wieder her!
Sonst wird dich der Jäger holen
Mit dem Schießgewehr.
Seine große lange Flinte
Schießt auf dich den Schrot,
Bis dich färbt die rothe Tinte
Und du bist dann tot.
Liebes Füchslein laß dir sagen,
Sei doch nur kein Dieb,
Nimm, du brauchst nicht Gänsebraten,
Mit der Maus vorlieb.

6. Lämmchen in der Grube.

Die Kinder bilden einen Kreis. Ein ausgezähltes begibt sich in denselben und stellt das Lämmchen vor; die anderen gehen jetzt im Kreise um das Lämmchen und singen dabei:

Lämmchen in der Grube!
Armes Lämmchen bist so krank,
Daß du gar nicht hüpfen kannst.

Lämmchen hüpf! } Bei diesen Worten muß das im
Lämmchen hüpf! } Kreise stehende Kind hüpfen.
Küsse wen du willst.

Nun küßt das „Lämmchen" ein Kind aus dem Kreise. Dieses geküßte wird „Lämmchen" und das Spiel beginnt wieder von vorn.

7. Die vermauerte Königstochter [1]).

Ein Mädchen, dessen Kopf durch das Oberkleid verhüllt wird, kniet nieder; die Spieler ziehen um dasselbe herum, und singen dabei:

Es war einmal eine Königstochter,
Die war ganz vermauert.
Die Mauer muß man brechen,
Die Ziegel muß man stechen,
Alte Hexe häng' dich an
An den schönen Florian.

Während des Umzuges gibt jedes Kind der „vermauerten Königstochter" einen Schlag; bei den letzten Worten fangen die herumziehenden immer schneller und schneller zu gehen an. Bei dem Worte Florian erhebt sich die Königstochter und trachtet eines von jenen Kindern, die sich indessen nach allen Richtungen zerstreut haben, einzufangen, welches dann im nächsten Spiele die Königstochter macht.

8. Die Witwe im Kreis.

Dieses Spiel, welches in Korneuburg (Nied.-Oesterreich) auch unter dem Namen die alte Bruthenne bekannt ist, wird folgendermaßen ausgeführt: Die Kinder fassen sich bei den Händen und bilden einen Kreis. Eines von ihnen setzt sich in den Mittelpunkt desselben und stellt die sogenannte „Witwe" vor. Der Kreis bewegt sich nun um diese und die fröhlichen Spieler singen dazu:

Es sitzt eine alte Witwe
Im Regen und im Schnee.
Was geben wir ihr z'essen?
Zucker und Kaffee,
Zipfl, Zapfl
Butterkrapfel!
Fang, Alte, fang!

---

[1]) 7. Vergl. Wolf, Zeitsch. IV., 363.

Bei diesen letzten Worten löst sich der Kreis auf, die Witwe springt auf und sucht eines der Kinder zu fangen, welches dann im nächsten Spiele Witwe sein muß.

9. Küchenfrau, bist drin?

Die Mädchen bilden einen Kreis, in welchem die Küchenfrau steht. Um den Kreis geht ein Mädchen, das arme Vögelein genannt, welches fragt: Küchenfrau, bist drin?

Diese antwortet: Ja!

Das arme Vögelein: Wie viele Kinder hast du?

Die Küchenfrau (nennt die Zahl der spielenden Mädchen).

Das arme Vögelein: Kannst mir keines schenken?

Die Küchenfrau: Nein.

Das arme Vögelein: Ich bin ein armes Vögelein,
Muß Tag und Nacht im Bette sein;
Ich reiß mir einen Zahn aus.

(Bei diesen Worten klopft es ein Mädchen auf die Schulter, dieses hängt sich an das arme Vögelein und läuft mit ihm um den Kreis.) Nun beginnt der Dialog von vorne und das Spiel wird so lange wiederholt, bis alle Mädchen an dem armen Vögelein hängen; dann erst läuft die Küchenfrau ihm nach, um es zu fangen.

10. Die Großmutter.

Mehrere Mädchen, von denen die letzte die Großmutter ist, stellen sich hintereinander. Eins geht nun zum ersten und sagt: Wo ist die Großmutter? Das gefragte Mädchen sagt: Hinter mir. Darauf geht sie zum nächsten und das antwortet dasselbe, bis es zur Großmutter kommt, welche sagt: Ja ich bin's. Dann spricht das Mädchen zur Großmutter:

Ich bin gestern Nachts durch deinen Garten gangen, da hat mich ein schwarzgraues Hündchen gebissen; möcht bitten um ein Blatt.

Da hast eins, erwiedert die Großmutter und übergibt ihm ein vor ihr stehendes Mädchen, mit dem es dann fortgeht. Nun kommt dieses Mädchen, das gebissen worden ist, wieder zur Großmutter und macht es wie zuerst. Das geht so lange fort, bis alle Mädchen „Blätter" geworden sind.

11. Mischlmaschlbrücke[1]).

Zwei von den Spielern reichen einander die Hände, richten dieselben dann in die Höhe, so daß sie damit einen Bogen bilden, unter welchem die anderen Spieler durchziehen. Einer von denen, welche die Brücke vorstellen, sagt:

Laßt die Räuber marschieren durch die Mischlmaschlbrück'. Wo ist die Brück'? Wo ist die Brück'? Wir wollen sie erbauen mit Steinelein, mit Steinelein, mit rosenfarbenen Kerzelein! Das liebe Kind, das schöne Kind soll unser sein.

Während er die letzten Worte spricht, senken beide die Hände, so daß niemand mehr durchgehen kann. Dann richtet der Sprecher an dieses Kind folgende Fragen:

— „Wo seid ihr her?"
Antw. „Von „Fraß" am See."
— „Was habt ihr dort gemacht?"
Antw. „Schneeweiß gewaschen."
— „Warum seid ihr kohlrabenschwarz?"
Antw. „Weil wir keine Seife gehabt haben."
— „Hättet ihr sie euch gekauft."
Antw. „Wir haben kein Geld gehabt."
— „Hättet ihr sie gestolen."
Antw. „Stelen ist verboten."

Nun entsteht zwischen den beiden ein Streit um das „liebe" Kind, nach dessen Entscheidung das Spiel wieder fortgesetzt wird.

12. Die steinerne Brücke[2]).

Es unterreden sich zwei der grösten Mädchen über zwei Worte, auf denen das ganze Spiel beruht, so daß z. B. „Traube" den Teufel, „Feige" den Engel bedeutet. Sind sie einig, so stellen sie sich zusammen, fassen einander bei den Händen, richten diese in die Höhe, so daß ein Bogen gebildet wird, unter welchem die anderen Mädchen durchziehen müssen. Diese kommen nun eines hinter dem andern und halten sich an den Kleidern, so daß sie eine förmliche Kette bilden; bei den zwei Mädchen, die den Bogen oder die „Brücke"

---

[1]) 11. Nach Karl Landsteiner, Reste des Heidenglaubens 2c. Jahresbericht des Ob.-Gym. in Krems 1869. — [2]) 12. Über die weite Verbreitung dieses Spieles s. Rochholz S. 373 fg. Eine Abhandlung über das Brückenspiel hat Manhardt in Wolf's Zeitschr. IV. S. 301—320.

machen, angelangt, fragt eine davon die Anführerin des Zuges: „Wo wollt ihr hin?“ — Der Zug antwortet: „Zur steinernen Brücke.“

Die zwei Mädchen: Sie ist zerbrochen.
Der Zug: Wir wollen sie machen.
Die zwei Mädchen: Woraus?
Der Zug: Aus Gold und Edelstein.
Die zwei Mädchen: So fahrt hinein, so fahrt hinein,
Das letzte Kind soll unser sein!

Nun geht der Zug bis auf das letzte Kind durch die Brücke. Dieses muß sich auf die Frage, „wo willst du hin?“ für die Traube oder Feige entscheiden. Ist das geschehen, dann stellt es sich auf die Seite jenes Mädchens, welches die Traube oder die Feige vorstellt.

Dann ziehen die Mädchen wieder durch die „Brücke“; das letzte wählt abermals, und so fort, bis alle entweder Trauben oder Feigen sind. Nun wird laut verkündet, welche die Engel und welche die Teufel sind. Nachher wird abgewogen. Dieses besteht darin, daß sich die beiden, welche die Brücke gebildet haben, die Hände reichen, auf welche sich ein Kind nach dem anderen hinüber legt. Zu bemerken ist noch, daß die Engel zuerst an die Reihe kommen und ganz sanft gewogen und geschaukelt werden; die, welche diese Handlung verrichten, sprechen:

Wir wägen ein Engerl, ein Engerl
Mit zehn Pfund!

Nun kommen die Teufel an die Reihe. Diese werden heftiger und stärker geschaukelt und hin und her bewegt. Auch wird dabei gesagt:

Wir wägen einen Teufel, einen Teufel
Mit neunundneunzig Pfund.

13. Kaiser von Pilatus [1]).

Die Kinder, die dieses Spiel ausführen, stellen sich in zwei Reihen in einer Entfernung von fünf bis zehn Schritten so auf, daß in einer Reihe die Knaben, in der anderen die Mädchen stehen. Abwechselnd treten die beiden Abtheilungen vor und zurück und sagen dabei den betreffenden Spieltext. Ist

[1]) 13. Wien. In Mähren heißt es: Wifilatus; bei anderen anders. Vgl. Wolf, Zeitschr. IV., 363. E. Meier 110. Weinhold, deutsche Frauen. S. 371.

der Spieltext zu Ende, so übergibt die Abtheilung der Mädchen das jüngste an die Knaben und das Spiel beginnt von vorn. So werden nach und nach alle Mädchen der Knabenabtheilung — dem „Kaiser von Pilatus" — ausgeliefert.

Mitunter wird es auch anders gespielt: Ein Spieler macht den Mann von Ninive und tritt ein paar Schritte vor und dann wieder zurück. Die anderen Spieler, die in einer Reihe stehen, bilden die Töchter des Kaisers von Pilatus. Am Ende des Spieltextes empfängt der Mann von Ninive die „jüngste Tochter". Diese und der Mann von Ninive treten dann zusammen vor und sagen den Spieltext her, nur mit dem Unterschiede, daß sie anheben: „Es kommen zwei Männer aus Ninive" ꝛc. Beim Schluß des Liedes empfangen beide die „jüngste Tochter", um mit ihr von neuem vorzutreten und zu sagen: „Es kommen drei Männer aus Ninive" ꝛc. So wird das Spiel fortgesetzt, bis alle Spieler auf der Seite des Mannes von Ninive sind. Empfängt dieser die letzte „jüngste Tochter" — d. i. den letzten Spieler — so wird zum Schlusse gesagt: „So nehmt die alte Hexe hin!"

Folgendes ist der vollständige Spieltext:

A. Es kommt ein Mann von Ninive, Ninive!
Kaiser von Pilatus.
B. Was will der Mann von Ninive, Ninive?
Kaiser von Pilatus.
A. Er will die jüngste Tochter haben, Tochter haben!
Kaiser von Pilatus.
B. Was will er mit der Tochter machen, Tochter machen?
Kaiser von Pilatus.
A. Er will ihr einen Mann verschaffen, Mann verschaffen!
Kaiser von Pilatus.
B. Was soll nun dieser Mann wohl sein, Mann wohl sein?
Kaiser von Pilatus.
A. Und kann es auch ein König sein, König sein?
Kaiser von Pilatus.
B. Einen König mag sie nicht, mag sie nicht!
Kaiser von Pilatus.
A. So soll es nun ein Kaufmann sein, Kaufmann sein!
Kaiser von Pilatus.
B. Einen Kaufmann mag sie nicht, mag sie nicht!
Kaiser von Pilatus.

A. So schlagen wir die Fenster ein, die Fenster ein!
Kaiser von Pilatus.
B. So machen wir die Läden zu, Läden zu!
Kaiser von Pilatus.
A. So stecken wir das Haus in Brand, Haus in Brand!
Kaiser von Pilatus.
B. So holen wir die Polizei, Polizei!
Kaiser von Pilatus.
A. Die Polizei, die nutzt euch nichts, nutzt euch nichts!
Kaiser von Pilatus.
B. So nehmt die jüngste Tochter hin, Tochter hin[1])!
Kaiser von Pilatus.

---

[1]) Oder auch: die alte Hexe hin.

VI. Fangspiele.

1. Lauf aus, sonst komm ich in dein Haus.

Dieß ist das einfachste unserer vielen Fangspiele, denn um es auszuführen genügen zwei Spieler. Der eine, A, setzt sich an einen gewissen Platz, das „Haus“ genannt; der andere, B, stellt sich in einer gewissen Entfernung davon auf und ruft:

Lauf aus, lauf aus,
Sunst kum i in dein Haus!

Während er dieß dreimal sagt, muß A seinen Platz verlassen und auf einem Rundwege wieder zum „Hause“ zu gelangen suchen. Sobald aber A ausläuft, setzt sich auch B in Bewegung und trachtet dem A einen Klaps auf den Rücken zu geben, bevor A noch das „Haus“ erreicht. Ist das gelungen, so wechseln beide Spieler die Rolle, nämlich B tritt ins „Haus“ und A fängt ihn ein. Ist es hingegen dem B nicht gelungen, dem A einen Klaps zu geben, so beginnt das Spiel wieder von vorn, das heißt, A tritt wieder ins „Haus“ und B hat die Rolle des Fängers zu übernehmen und sie so lange zu behalten, bis es ihm endlich gelingt, den Gegner zu schlagen.

2. Das Mühlmanderl [1]).

Mit folgenden Reimen wird das Mühlmanderl ausgelost, welches dann die übrigen Spieler einzufangen hat:

Eins, zwei, drei,
Bicka backa nei,
Bicka backa Pfanastül,
Steht a Manderl auf da Mül,

---

[1]) 2. Eine Erinnerung an das gespenstige Wesen, welches sich auch in Alpenburgs tirol. Sagen Nr. 39 befindet: „Das Mühlrinnen-Mandl.“ Es scheint mit den vielen Sagen von Teufelsmühlen im Zusammenhange zu stehen.

Hat a staubigs Hiatl auf,
Steht a zwaadreißga drauf.

Andere sagen für „Steht a zwaadreißga drauf“

Um und um voll Federn drauf.
Kikerihahn!
Schreit da Hahn!
Zinsl, zansl, außithan.

3. Schwärzerspiel.

Dazu gehören 6—8 Knaben. Es wird gewöhnlich auf einem freien Platze, am liebsten auf einer Wiese gespielt. Die Spieler theilen sich in zwei Theile, wovon der eine die Schwärzer, der andere die Wächter oder Aufseher vorstellt. Die Wächter suchen einige Stöcke, schlagen diese an einem bestimmten Platze in die Erde und nennen dieß dann „Linie“. Die Aufseher stellen sich nun dahin und bezeichnen denjenigen Theil des Platzes, dem sie das Gesicht zuwenden, als „Land“, den entgegengesetzten hingegen als „Stadt“. Die Schwärzer, die vom „Lande“ kommen, suchen einen kleinen Gegenstand, etwa ein Stückchen Holz, ein Steinchen ꝛc., kurz etwas, das sie leicht in ihrer Kleidung, in den Haaren ꝛc. verbergen können, über die „Linie“ zu schwärzen. Hier wird natürlich jeder angehalten und untersucht, ob er nichts „Steuerbares“ bei sich habe. Findet ein Wächter das Versteckte, so muß der Schwärzer ein Pfand hergeben und darf nicht in die „Stadt“, sondern muß wieder auf das „Land“ zurück und von neuem versuchen in die „Stadt“ zu kommen. Findet der Wächter das Versteckte nicht, so wird der Schwärzer in die „Stadt“ gelassen. Kaum in derselben angelangt, so zieht er auch schon seinen versteckten Gegenstand hervor, zeigt ihn dem Wächter und macht sich über ihn lustig, weil er das Versteckte nicht gefunden hat.

Gelingt es einem Schwärzer in die „Stadt“ zu kommen, ohne untersucht zu werden, so bekommt er von demjenigen Wächter ein Pfand, durch dessen Unachtsamkeit das geschehen ist.

Die Pfänder werden dann ausgelöset. Zuerst kommen die Schwärzer an die Reihe; sie stellen sich in einer Entfernung von 20 Schritten vor den Wächtern auf. Von diesen wirft jeder mit dem Ball dreimal auf jeden Schwärzer. Trifft ein Wächter nicht, so stellt er sich an des Schwärzers Stelle und erduldet für diesen dessen Strafe. Hat aber ein Wächter ein Pfand hergeben müßen, so bekommt dieser von jedem anderen Wächter, der kein Pfand herzugeben brauchte, sowie von jedem Schwärzer sechs Schläge oder Würfe mit dem Ball.

4. Geier oder Adler.

Aus der Gesellschaft werden zwei gewählt, von denen der eine den Geier, der andere den Vogelhändler vorstellt; die übrigen sind Vögel. Der Geier geht nun in sein Raubnest und der Vogelhändler mit seinen Vögeln an einen bestimmten Platz, wo jeder Vogel einen Namen bekommt, den er sich merken muß. Z. B. Zeisig, Fink 2c. Ist das geschehen, dann kommt der Geier zum Vogelhändler und fragt, ob er nicht diesen oder jenen Vogel habe? Nennt er nun einen Vogelnamen, den ein Spieler bekommen hat, so lauft dieser schnell davon und der Geier ihm nach. Indes singt der Vogelhändler:

Vogel flieg aus,
Komm wieder ins Haus!

Der Vogel läuft einigemale hin und her und sucht durch geschickte Wendungen wieder schnell in sein Haus zu kommen. Erwischt der Geier den Vogel, so bringt er ihn in sein Nest, wo er so lange zu verbleiben hat, bis alle Vögel gefangen sind. Bekommt aber der Geier den Vogel nicht, so erhält dieser vom Vogelhändler einen andern Namen, worauf dann der Geier wieder erscheinen kann und das Spiel seinen Fortgang nimmt.

5. Der Vogelhändler.

An diesem Spiele müssen wenigstens 8—10 Personen Theil nehmen. Zwei werden gewählt, wovon der eine den Vogelhändler, der andere, ein guter Laufer, den Käufer vorstellt. Der Käufer entfernt sich von der übrigen Gesellschaft, indes der Vogelhändler jedem in der Gesellschaft den Namen desjenigen Vogels gibt, dessen Geschrei er am besten nachahmen kann. Wenn das geschehen ist, so erscheint der Käufer, und nach gegenseitiger Begrüßung entspinnt sich zwischen Käufer und Händler folgendes Gespräch:

Vogelhändler: Wünschen Sie vielleicht Vögel?

Käufer: Ja. Was für Vögel haben sie?

Vogelhändler (zu den Vögeln gewendet): Alle meine lieben Vögel singt einmal!

Nach diesen Worten sucht ein jeder die Stimme jenes Vogels nachzuahmen, dessen Namen er trägt.

Vogelhändler: Was für einen Vogel wünschen Sie?

Der Käufer muß nun einen Vogel nennen, dessen Geschrei er erkannt zu haben glaubt. Er darf dreimal rathen. Erräth

er keinen der Vögel, so bekommt er von jedem der Mitspieler drei Schläge mit dem Plumpsacke; hat er aber einen der Vögel errathen, so ruft diesem errathenen Vöglein der Vogelhändler zu:

Vöglein flieg aus,
Komm' wieder in mein Haus.

Der genannte Vogel läuft um irgend einen Gegenstand, etwa um einen Baum oder ein Gesträuch dreimal herum, beständig verfolgt vom Käufer. Gelingt es letzterem, den Vogel zu fangen, so gehen dann beide gemeinschaftlich zum Vogelhändler, um Vögel zu kaufen. Gelingt es aber dem Käufer nicht den Vogel zu erhaschen, so muß er sich abermals entfernen, während welcher Zeit die Namen der Vögel geändert werden.

Sind zuletzt alle Personen gefangen, so beginnt das Spiel von vorn, nur mit dem Unterschiede, daß der zuerst gefangene den Käufer, der zuletzt gefangene den Vogelhändler vorstellt.

6. Der arme Sünder.

Bei diesem Spiele wird einer aus der Menge als armer Sünder ausgezählt. Mit geschlossenen Händen muß er den anderen Spielern nachlaufen, um auf diese Weise einen anderen zu berühren, der dadurch auch armer Sünder wird. Ist das geschehen, so müssen beide schnell unter der Verfolgung und den Schlägen der übrigen Spieler auf einen gewissen Platz (arme Sündergrube) hinlaufen. Hier angelangt, sind sie vor der weiteren Verfolgung und den Schlägen gesichert. — Nun laufen beide als „arme Sünder“ mit geschlossenen Händen aus und suchen einen dritten durch Berührung zum „armen Sünder“ zu machen, worauf dann alle drei mit Schlägen in die „Sündergrube“ zurückgejagt werden. So wird dieses Spiel fortgesetzt, bis nur mehr zwei Spieler übrig bleiben, die noch nicht „arme Sünder“ sind. Der von diesen zweien zuerst eingefangene gilt als erster „armer Sünder“ für das nächste Spiel.

7. Der Wolf und die Schafe.

Ein Kind macht den Schäfer, eines den Wolf, die andern die Schafe. Der Schäfer spricht: „Schafe, Schafe, kommt nach Haus!“ Die Schafe: „Wir dürfen nicht.“ Der Schäfer: „Warum nicht?“ Die Schafe: „Es steht ein großer Wolf vor der Thür.“ Der Schäfer: „Was thut er?“ Die Schafe: „Er

schleift Messer.“ Der Schäfer: „Was will er damit thun?“ Die Schafe: „Uns allen den Hals abschneiden.“ Inzwischen sucht der Wolf ein Schaf zu erhaschen, das dann seine Stelle vertritt.

8. Der Wolf und die Lämmlein.

Dieses Spiel wird von einer beliebigen Anzahl Knaben auf einem freien Platze nahe bei einem Gebüsche ausgeführt.

Wer sich durch Größe und Stärke auszeichnet, wird allgemein als Wolf anerkannt; die übrigen sind die Lämmlein.

Sodann begibt sich der Wolf in das nächste Gebüsch, von wo er die ganze Schar der Lämmlein, die auf dem freien Platze herumgehen, übersehen kann. Plötzlich springt er aus dem Verstecke hervor, zerstreut die Herde und trachtet eines der Lämmer zu erhaschen, welches ihn dann ablöst.

8. Toter steh auf.

Zuerst wird ausgezählt, wer der Tote sein soll:

Mein Vater hat einen Garten gekauft.
In dem Garten war ein Baum,
Auf dem Baume war ein Nest,
In dem Nest war ein Ei,
In dem Ei war ein Dotter,
In dem Dotter war eine Uhr,
Die schlug: eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs,
sieben, acht, neun, zehn, elf, zwölf, dreizehn,
Geh mit mir nach Weizen,
Geh mit mir nach Horn,
Bleibe hinten oder vorn!

Auf den das letzte Wort kommt, der legt sich in's Gras. Die anderen Kinder breiten über seinen Kopf ein Schnupftuch aus und werfen so viel Gras auf den „Toten“, bis er ganz damit bedeckt ist. Hierauf stellen sich die anderen Kinder rund um ihn her und sagen:

Toter, Toter steh auf,
Geh mit mir in's Wirtshaus,
Geh mit mir in Keller
Um an Muskateller.

Nun steht der Tote auf und sagt:

Na, na i geh net,
's Manderl möcht mi beißen.

Die andern:

Nimm a Staberl,
Hau's auf's Schnaberl,
Wird's di nimmer beißen.

Darauf lauft der „Tote" den Kindern nach und fängt eins. Dieses muß nun die Stelle des Toten vertreten und das Spiel beginnt von neuem.

9. Das Barlaufen [1]).

Man braucht zwei gleiche Abtheilungen der Spieler, die einander entgegenstehen, wie die Figuren des Schachspieles. Der Spielplatz ist ein längliches von allen Seiten begrenztes Viereck von verschiedener Größe. Die zwei schmalen Seiten dieses Rechteckes bilden die feindlichen Lager. Die Zahl der Spieler kann verschieden sein, doch soll sie nicht unter acht und auch nicht über sechzehn sein auf je einer Seite; denn eine zu geringe Anzahl Spieler macht das Spiel ermüdend, und zu viele verursachen Unordnung und oft Streit. Haben sich die Spieler in zwei möglichst gleiche Abtheilungen getheilt, so wird dann um die Lager gelost. Rechts von jedem Lager befindet sich ein Platz (Gefängnis) für jene, die gefangen werden. Das Spiel wird damit eröffnet, daß von dem Lager A einer hinausläuft gegen das Lager B hin. Ist das geschehen, so läuft diesem von B einer entgegen, um ihn zu schlagen. Trifft er ihn, so hat er ihn gefangen. Allein während dieser zweite jenen, der zuerst ausgelaufen ist, verfolgt, kommt diesem schon ein dritter Spieler zu Hilfe, der den Verfolger des ersten wieder zu schlagen sucht. Die Hauptregel dieses Spieles ist also, daß jeder von der einen Abtheilung jeden von der andern, bevor er hinausgekommen ist, schlagen darf. Wenn ein Spieler geschlagen worden ist, so ruft der Schläger: „Halt!" Der Gefangene wird in das Gefängnis gebracht. Kommt ein zweiter hinzu, so fassen sie sich mit den Händen und rücken, so weit es geht, auseinander. In der Regel ist mit drei Gefangenen das Spiel gewonnen. Man kann aber auch die Gefangenen erlösen, und zwar dadurch, daß ein Spieler, ohne geschlagen zu werden, bis zu einem Gefangenen gelangt, ihn berührt und mit der Hand fortzieht.

10. Die sehende Kuh.

Nachdem man sich einen freien Platz ausersehen und die Laufweite angezeigt hat, bestimmt man durch das Los oder Auszählen denjenigen, der die sehende Kuh vorstellen muß.

---

[1]) 9. Mähren. Das Barlaufen ist ein Streit- oder Wettlaufen. Im Mittelalter ist es wahrscheinlich anders gespielt worden.

Die Hände werden ihm auf den Rücken gebunden und zwar so fest, daß er sie nicht losmachen und auch nicht nach vorwärts bewegen kann. Er wird von der Schar in die Mitte des Platzes geführt und stehen gelassen, worauf er eins, zwei, drei zählt. Kaum ist dieß geschehen, so laufen alle davon und müssen sehen, daß derjenige, der die sehende Kuh ist, ihnen nicht zu nahe komme und sie nicht fange; indes ist es die Aufgabe der Kuh, einem oder dem anderen nachzulaufen und ihn zu fangen, was für die Kuh, da sie die Hände auf dem Rücken hat, nicht sehr leicht ist. Der Spieler bleibt so lange Kuh, bis er einen fängt, der dann seine Stelle vertreten muß und das Spiel fortsetzt. Die Bemühungen desjenigen, der jemanden erhaschen soll, geben sehr viel Stoff zu Gelächter. Je geschickter die Mitspielenden sind, desto interessanter ist das Spiel.

11. Blinde Kuh oder Blinde Maus.

Man nimmt ein Tüchel, legt es auf einen Tisch oder Sessel; jeder Mitspieler muß es ein wenig ziehen; bei dem es herabfällt, der macht das erstemal die „blinde Kuh" oder die „blinde Maus." Auch durch auszählen wird oft die blinde Kuh bestimmt. Wer das geworden ist, dem werden die Augen verbunden; hernach wird er in einen Winkel geführt oder im Freien zu einem Baum, wo er dann befragt wird:

— Wohin willst du gehen?
Antw. In eine Milchkammer.
— Was bringst du mir aus derselben?
Antw. Köstlichen Rahm.
— Ohne Löffel?
Antw. Den will ich finden.

In diesem Augenblicke verläßt der Führer den geblendeten. Letzterer ist aber ernstlich bemüht, den versprochenen Löffel (einen Mitspieler) zu finden; ist er so glücklich, jemanden zu fangen, so klopft er ihm dreimal auf den Rücken, und sagt:

„Blümel, Bleamel, weiße Kreidn, du bist's."

Darauf nimmt er sein Tuch von den Augen und verbindet die des eingefangenen, der jetzt die blinde Kuh oder Maus ist.

Sollte die blinde Kuh etwa Gefahr laufen, sich an einem Baume oder irgend wo anders anzustoßen, so wird ihr ein „Stock an!" zugerufen, worauf sie stehen bleibt und eine andere Richtung einschlägt, wo es keine Hindernisse gibt.

12. Der dritte Mann.

Die mitspielenden stellen sich in einem Kreise paarweise auf, doch nicht neben- sondern hintereinander und zwar so, daß man durch die Glieder ringsherum und von den Seiten bequem durchgehen kann. Nun werden zwei Spieler gewählt, wovon der eine mit einem Plumpsacke versehen ist und den andern, der zu entfliehen trachtet, verfolgen muß. Der fliehende kann außerhalb des Kreises herumlaufen, darf sich aber nicht zu weit entfernen, da er sonst den Plumpsack übernehmen muß.

Kann der fliehende dem Plumpsack nicht mehr entgehen, so stellt er sich schnell innerhalb des Kreises vor irgend ein Paar, d. h. „er salviert sich" (rettet sich). Da jedoch nirgend drei Spieler hintereinander stehen dürfen, so muß der Verfolger den dritten Mann mit seinem Plumpsacke zu treffen suchen, wenn dieser es nicht früher bemerkt hat, und wenn er der Gefahr dadurch nicht entrinnt, daß er sich ebenfalls nach einigem herumlaufen vor ein Paar stellt. Wer aber während des laufens oder als dritter Mann vom Plumpsack getroffen wird, muß diesen übernehmen, während der bisherige Verfolger zum verfolgten wird.

13. Gefängnisspiel.

Die Spieler theilen sich in zwei Abtheilungen; von der einen verstecken sich die Spieler, jeder für sich allein; die andere Abtheilung sucht diese auf. Den zuerst gefundenen führt man unter großem Jubel an einen bestimmten Platz, wo ihn dann ein Kreis (Festungsmauer) der mitspielenden umgibt, die sich fest bei den Händen halten.

Der gefangene geht von Hand zu Hand und fragt bei jedem, was sich da befindet. Messer, Säbel, Lanze, Dolch &c. erhält er zur Antwort. Nun wählt er sich das nächst Beste, durch welches er auf listige Weise zu entwischen trachtet. Gelingt das nicht, so macht er einen Pfiff, der bewirkt, daß die versteckten herbeikommen, die Festung stürmen und den gefangenen befreien. Ist das geschehen, so haben sie gewonnen; sonst aber werden sie verjagt und verfolgt, müssen sich wieder verstecken und das Spiel geht fort wie zuvor. Ist die Anzahl der Spieler eine sehr große, so wird die Festungsmauer aus zwei concentrischen Kreisen gebildet.

14. Hasenspiel.

Einer aus der Gesellschaft wird zum Jäger erwählt, der sich mit einer Holunderröhre versieht, in welche ein eben so

langes Stück Holz mit einem Griff nicht ganz genau passt. Außer dem trägt er in einer Tasche ein Häuflein kleiner gelber Rüben als Schießbedarf mit. Ihm zur Seite stehen 3 — 4 Knaben, die als ausgezeichnete Läufer bekannt sind und die Jagdhunde vorstellen. Die übrigen theilen sich in Hasen und Hirsche, von denen letztere als Abzeichen einen grünen Tannenzweig auf der Kappe tragen. Sind nun auf einem Felde die Grenzen des Jagdbezirkes genau angegeben, über welche keiner schreiten darf, so entfernt sich das Wild, und sucht sich so gut als möglich in Gräben und Gebüschen zu verbergen. Nach einiger Zeit geht der Jäger nach und lässt seine Hunde los. Treiben sie Wild auf, so hat der Jäger schon zwei Rübenstöpsel bereit, von denen er einen mittelst des Stößels durch die Röhre bis an das vordere Ende treibt, während er den zweiten in das untere Ende steckt. Beim schießen stößt er den untern schnell gegen den obern, so daß dieser durch die gepreßte Luft weit fortgetrieben wird. Trifft der Jäger, so hilft der getroffene Spieler beim jagen mit. Sind alle Jäger geworden, so hat das Spiel ein Ende.

15. Hirt und Herde.

Wenn die Knaben auf einem freien Platze versammelt sind, wird einer aus ihnen durch auszählen zum Hirten ernannt, während die andern die Herde bilden. Dem Hirten werden nun die Augen verbunden, dann wird er an einen Platz geführt, der den Namen „Stall" erhält. Hernach klopft ihm einer der Spieler auf die Schulter und sagt:

„Hirt! Hirt! Hirt! wie viele Schritte erlaubst du mir?" — worauf ihm dieser eine Anzahl Schritte zu machen gestattet. Der betreffende Spieler macht die ihm erlaubten Schritte, ohne dabei an irgend eine bestimmte Richtung gebunden zu sein, und bleibt dann stehen. Wie es dieser erste Knabe gemacht hat, so machen es dann alle übrigen, natürlich einer nach dem andern, bis der „Stall" ganz leer ist, worauf dann der Hirt ruft:

„Wo ist meine Herde?" — Auf diese Frage ahmen alle Knaben die Stimme der Schafe nach.

Hierauf sucht der Spieler mit verbundenen Augen so lange herum, bis er einen Spieler findet, zu dem er sagt: „Wer bist du?" — Der angesprochene ahmt neuerdings die Stimme eines Schafes nach, worauf der Hirt räth, welchen seiner Kameraden er gefunden habe. Gelingt es ihm sein Schaf an der Stimme zu erkennen, so wird er durch dasselbe von seinem

Amte abgelöst. Erräth er aber nicht den Namen seines Schafes, dann wird er von demselben so lange geschlagen, bis er den „Stall“ erreicht hat, worauf dann das Spiel von neuem beginnt.

16. Königsspiel.*)

Am liebsten wird es auf einem großen, freien Platze gespielt. Zuerst werden zwei Könige gewählt, die nach vollbrachter Wahl die übrigen Spieler unter sich theilen, so daß jeder gleich viele Leute hat. Nachdem dieß geschehen, legt man einen Stock als Grenze an einen Ort, und es stellen sich auf beiden Seiten die Könige mit ihren Mannen auf. Ein König schickt einen seiner Leute als Gesandten zum andern mit irgend einem Auftrage. Nachdem der angekommene mit vielem Zeremoniel empfangen ist, spricht er:

Guten Morgen! Mein Herr hat geschickt drei Flaschen,
Die waren voll mit Tokayer Wein,
Aber sie sind geflogen aus meiner Taschen.
Eine ist geflogen — hierhin!
Die andere — dahin!
Und die dritte — dorthin!

Bei jedem „hin“ zeigt er nach einer andern Himmelsgegend. Beim letzten Worte läuft er fort und sucht über die Grenze zu kommen. Der König läuft ihm nach und will ihn fangen. Ist der Gesandte schon über der Grenze, so ist er vor den Nachstellungen des fremden Königs sicher. Fängt ihn aber der König, bevor er noch die Grenze erreicht, so ist er diesem unterthänig.

So schicken die Könige abwechselnd Boten zu einander, und zwar so lange, bis auf einer Seite der König allein dasteht. Ist das geschehen, so ergreift er die Flucht; allein unter großem Lärm laufen ihm die anderen nach, und wenn sie ihn erwischen, so ist er dem Gespötte preisgegeben und er muß froh sein, wenn er ohne Schläge davon kommt. Statt seiner wird ein anderer als König gewählt, und das Spiel beginnt von vorn.

17. Räuber- und Wächterspiel.

Die Spieler sondern sich in zwei Theile, wovon der eine die Räuber, der andere die Wächter vorstellt. Diese Sonderung geschieht meistens durch werfen eines Geldstückes, von dem

*) 16. Ungarn.

eine Seite die Räuber, die andere die Wächter bezeichnet. Am schönsten und besten lässt sich dieses Spiel in einem großen Garten oder in einer Au spielen; in letzterer wird aber eine bestimmte Grenze festgestellt, über die kein Spieler während des Spieles hinaus darf. Darauf zerstreuen sich die Räuber nach allen Richtungen hin und suchen ein sicheres Versteck zu gewinnen. Auf ein gewisses Zeichen machen sich die Wächter auf die Beine, um die Räuber zu entdecken und zu fangen. Ist ein Wächter einem Räuber auf der Spur, so sucht dieser jenem so lange zu entweichen, als es geht. Gelingt es nun einem Wächter einen Räuber zu fangen, so muß es dieser jetzt mit den Wächtern halten und die andern Räuber suchen helfen.

Das Spiel darf nicht eher beendet werden, als bis alle Räuber gefangen sind und wenn auch der letzte stundenlang nicht gefunden würde. Dieser meldet sich dann, sucht aber durch vorhalten der Hände seiner Stimme eine ganz andere Richtung zu geben, wodurch die Wächter oft sehr geneckt werden, indem sie ihn meist an einem ganz entgegengesetzten Punkte suchen. Mit der Einlieferung des letzten Räubers ist das Spiel beendet.

18. Das Desertörspiel.

Ähnlich dem Räuber- und Wächterspiel ist das Desertörspiel der Knaben. Eine gewisse Anzahl Knaben stellt die Polizei, eine andere Abtheilung die Desertöre vor. Nach Vertheilung der Rollen erhalten diese einen Vorsprung, um sich gehörig verstecken zu können; ist das geschehen, dann werden sie von der Polizei aufgesucht. Wird einer aufgefunden, so entsteht meistens eine Rauferei, da ihm gleich mehrere zu Hülfe kommen; erhält die Polizei nicht gleich Verstärkung, so muß sie weichen, da gewöhnlich alle Desertöre mit einander oder in unmittelbarer Nähe sich verstecken, um eben so schnell als möglich einander zu Hülfe zu kommen. Sind endlich alle von der Polizei gefangen, so kommt jeder zum Profosen, wo er mit dem Plumpsacke eine angemessene Strafe erhält.

19. Schau dich nicht um, der Plumpsack geht um! Oder: Schau dich nicht um, der Fuchs geht um!

Die Spieler stellen sich kreisförmig zusammen, die Hände nach rückwärts haltend und das Gesicht in das innere des

---

19. Bei Rochholz S. 392 „Der Lunzi chunt“.

Kreises wendend. Einer geht nun mit einem Plumpsacke um die Spieler und gibt ihn einem derselben in die Hand, während er immer dabei spricht:

Schaut euch nicht um,
Der Plumpsack (oder Fuchs) geht um!

Wer nun den Plumpsack hat, der fängt an, seinen Nachbar zur Rechten zu verfolgen und treibt ihn unter Schlägen einmal um den Kreis herum. Nun macht es der jetzige Besitzer des Plumpsackes ebenso, wie der frühere. Die Aufgabe der Spieler ist: 1. sich ja nicht umzusehen, denn wer das thut, erhält einen Klaps auf den Rücken; 2. dennoch genau die Bewegungen und Mienen des herumgehenden, so wie die seines Nachbarn zur Linken zu beobachten. Merkt einer, daß der Nachbar linker Hand das verhängnisvolle Tuch hat, so heißt es schnell um den Kreis laufen, um der nicht sanften Berührung mit dem Plumpsacke zu entgehen. Freilich läuft mancher ohne Ursache, indem oft ein ganz anderer als sein Nachbar zur Linken den Plumpsack bereits in der Hand hat. Dieses Spiel erregt stets die Lachlust aller; zumal wenn der herumgehende versteht die Spieler mit Geberden und Mienen irrezuführen.

20. Plumpsack verstecken.

Ein Kind wird gewählt, das den Plumpsack versteckt, indes sich die anderen entfernen und „einschauen", d. h. anderwärts hinblicken, damit sie nicht sehen, wohin er gelegt wird. Wer schaut, erhält einen Schlag mit dem fest zusammengedrehten Tuche.

Hat derjenige Spieler, der den Plumpsack versteckt, einen geeigneten Platz dazu gefunden, so verbirgt er ihn und ruft die anderen, ihn zu suchen.

Nun kommen die Kinder und suchen alles durch. Ist eines sehr weit von dem Orte entfernt, wo sich der Plumpsack befindet, so sagt der Plumpsackverstecker:

„Wasser, Wasser, Wasser, Wasser rc.!"

Kommt eines in die Nähe des Verstecks, so ruft er:

„Es brandlt, es brandlt, es brandlt rc.!"

Sucht aber eins schon beim Verstecke selbst, so ruft er:

„Feuer, Feuer, Feuer, Feuer rc.!"

Nun laufen sie alle zu dem Orte, wo „Feuer" ist, und jedes will den vielersehnten Plumpsack zuerst hervorziehen. Wem es gelingt, der schlägt die anderen damit und jagt sie fort;

auch darf er ihn, während die andern wieder „einschauen", abermals verstecken.

21. Standerlspiel.

Nicht nur Knaben, sondern auch Mädchen und Erwachsene betheiligen sich an diesem Spiele. Es wird nämlich in der Mitte eines großen freien Platzes, sei es nun ein Acker oder eine Wiese, wenn sie nur eben sind, ein ungefähr zwei Ellen langer Stab in die Erde so tief eingeschlagen, bis er fest darin steckt. Nun wird an dessen oberem Ende eine eben so lange Schnur befestigt, und das Standerl ist fertig. Dann werden Kleidungsstücke, Holz und verschiedene andere Sachen um den Stab herum gelegt. Ein jeder der Mitspieler hat die Verpflichtung, einige ihm entbehrliche Sachen herzuleihen. Nachdem dieses geschehen, wird durch das Los bestimmt, wer das Standerl zu hüten habe. Noch einmal legt der Hüter die Kleidungsstücke in Ordnung fester um den Stab und nimmt das eine Ende der Schnur zur Hand. Jetzt fragt ein Mitglied des Spieles, ob das Standerl „boten" sei, d. h. ob das Spiel schon beginnen könne. Hat der Hüter mit „ja!" geantwortet, so zerstreuen sich die Theilnehmer rings um den Hüter; durch verschiedene Neckereien sucht man des Hüters Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, um es andern leichter zu machen, mit den Sachen, deren sie habhaft werden können, zu entweichen. Denn trifft er jemanden auch nur ein wenig innerhalb der Schnurgrenze, das ist jenes Kreises, den die ausgespannte Schnur beschreibt, wenn man sie um den Pfahl dreht, sei es nun mit Sachen oder ohne solche, so wird der getroffene Hüter, dieser aber wird Mitspieler. Die Schnur darf der Hüter nie aus der Hand lassen. Trifft er jemanden, dann schreit letzterer: „boten." Dadurch wird den anderen das stelen der Sachen untersagt, bis die Ordnung, welche beim fangen gewöhnlich gestört wird, wieder hergestellt ist. Jedoch bleiben die Sachen, welche einem früheren Hüter abgenommen wurden, auch für diesen gültig, und es ist so viel als ob sie ihm abgenommen worden wären. Ein gewandter und mit dem Spiel recht vertrauter läßt sich durch nichts irre machen, im Gegentheil wirft er den Spielern oft noch Stücke vor, als wollte er seines Amtes eher los werden; es gibt in der That viele, die sich dadurch verleiten lassen und gefangen werden. Liegt um den Stab nichts mehr, so nennt man das „ausgeraubt". Ein Hüter, der dreimal nach einander ausgeraubt wird, muß gassenlaufen. Die Spieler stellen sich in zwei Reihen, durch welche der besagte Hüter

durchlaufen muß, und jeder, mit einem Plumpsacke bewaffnet, führt einen Streich auf seinen Rücken.

Tritt während des Spieles ein nicht vorhergesehenes Hindernis ein, so ruft der Hüter den andern ein „mein Standerl ist boten!“ oder kurzweg „boten!“ zu, wodurch das Spiel so lange unterbrochen bleibt, bis alles Störende beseitigt ist.

22. Kaufmann und Jud. *)

Die Kinder scheiden zwei aus; den Juden und den Kaufmann. Die übrigen stellen sich in einer Reihe auf, spreizen die Arme auseinander, reichen sich die Hände und verbleiben während des ganzen Spieles in dieser Stellung. Nun zählt der Kaufmann seine Stoffe, nämlich seine Kinder. Unterdes erscheint der Jud und begehrt einen gewissen Stoff. Sind beide handelseins geworden, so holt der Kaufmann die Schere. Während dieser fort ist, sucht der Jude mit einem oder zwei Stoffen das weite. Darauf erscheint der Kaufmann, welcher sich furchtbar ärgert, so bald er den Verlust entdeckt. Jetzt erscheint abermals der Jude und verlangt Stoff. Der Kaufmann fragt ihn aber zuvor: Haben Sie nicht einen Juden gesehen? und setzt noch eine ausführliche Beschreibung desselben hinzu. Jedoch dieser will nichts davon wissen. Nun gibt er dem Juden den verlangten Stoff zu besehen, holt wieder die Schere u. s. f.

Ist dem Kaufmanne auf diese Weise der ganze Stoff abhanden gekommen, so sucht er den Juden, den er abseits versteckt unter den gestolenen Stoffen findet. Er geht zu den Kindern, die früher seine Stoffe waren, und fragt:

— Was versteckt ihr da?

Antw.: Ein Vögelein!

— Lasst es singen!

Darauf zwitschert der versteckte Jude. Jetzt will der Kaufmann das Vöglein sehen; auch diese Bitte wird gewährt; aber der Vogel „fliegt“ schnell davon, der Kaufmann ihm nach, um ihn zu fangen, und erkennt, wenn das geschehen, mit großem Staunen den Juden, der ihm seine Stoffe gestolen.

---

*) 22. Ähnlich ist das „Tuchspiel“, S. 82 bei B. Spieß, Volksthümliches aus dem Fränkisch-Hennebergischen.

23. Fuchs in's Loch.

Ein Knabe oder ein Mädchen wird durch das Los zum Fuchs bestimmt und bekommt ein eigenes Plätzchen als Wohnung angewiesen. Die Mitspieler, ebenso wie der Fuchs mit guten Plumpsäcken versehen, suchen das Füchslein in der Höhle zu necken und zum herausbrechen aus derselben zu reizen. Dabei müßen sie aber sehr auf ihrer Hut sein, damit sie nicht beim herausspringen des Fuchses, der jedoch nur auf einem Beine hüpfen darf, während die andern auf beiden laufen, von ihm einen Schlag mit dem Plumpsacke erhalten; denn dann müßte der getroffene den Fuchs ablösen. Berührt hingegen der Fuchs mit dem andern Beine den Boden, so schreien alle: „Berührt! berührt!" und fahren mit ihren Plumpsäcken auf ihn los und treiben ihn mit tüchtigen Schlägen in seine Höhle[1]).

24. Katze und Maus.

Einer stellt die Katze, der andere die Maus vor. Man zählt aus:

Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun,
Kellner schenk ein,
Bub trink aus,
Dort lauft a Maus,
Hat a roth's Kitterl an,
Rundherum Schellern dran.

Jener Spieler, auf den das Wort „Maus" fällt, wird als Maus ausgeschlossen; Katze wird hingegen jener, auf den das letzte Wort kommt. Die übrigen bilden einen Kreis, in dessen Mitte sich die Maus aufstellt. Die Katze bleibt außerhalb des Kreises, sucht jedoch in ihn einzudringen, was ihr wol durch niederhalten der Hände verwehrt wird. Dringt sie dennoch hinein, so öffnet man der Maus alsbald einen Ausweg durch aufheben der Hände, und sperrt ihn augenblicklich wieder ab; denn so wie man vorhin der Katze den Eintritt in den Kreis verweigert hat, so wird ihr jetzt der Ausgang streitig gemacht. Eine gute Katze jedoch lässt sich dadurch nicht im mindesten beirren; im Gegentheil ist sie eher als man oft vermuthet aus dem Kreise. Flugs hopst das Mäuschen wieder hinein und die Katze nach. Das wird natürlich solange fortgesetzt, bis das arme „Mäuslein" in den Krallen der unerbittlichen ist. — Wer wird nun Maus und

---

[1]) Vergl. Rochholz p. 411 no. 29.

Katze? Ganz einfach: Jenes Paar, durch dessen Versehen die Katze das letzte mal vor dem erhaschen der Maus in den Kreis oder aus demselben gekommen ist, muß nun die Katze und die Maus machen. Anderwärts wird dieses Spiel auch so gespielt: Katze und Maus bleiben im Kreise; aber beiden werden die Augen verbunden. Die Maus muß gewisse Töne von sich geben, nach welcher Richtung dann die Katze läuft. Jene sucht immer zu entfliehen; wird sie aber dennoch einmal von der Katze erhascht, dann wird sie tüchtig durchgeprügelt.

25. Wassermannspiel.

Die Kinder begeben sich gewöhnlich zu einem leeren Bache oder einem Graben. Eines, meistens das ungeschickteste, springt in den Bach oder Graben hinein und lockt die anderen zu sich, indem es sich wie schlafend stellt oder auf sonstige Weise die Neugierde der andern reizt. Diese kommen nun das Wassermännchen zu necken. Dieses wartet so lange bis gute Gelegenheit ist, das eine oder andere Kind zu fangen, ohne den Bach oder Graben dabei zu verlassen. Wer gefangen wird, hat dem Wassermanne zu helfen, um die andern einzufangen. Das Spiel ist beendet, wenn alle gefangen sind [1]).

26. Hirsche und Hasen.

Fünf bis zehn Knaben sind auf einem freien Platze versammelt. Aus ihnen werden nun der Jäger und nach der Anzahl der Spieler ein oder zwei Hunde gewählt. Die übrigen sind Hirsche und Hasen und müßen sich verstecken. Darauf ruft der Jäger:

„Meine lieben Hirsche und Hasen
Versteckt euch unterm grünen Wasen.“

Nachdem dieß der Jäger gesagt, lässt er den Hund, dem früher die Augen verbunden worden sind, los, und dieser hat nun die Hirsche und Hasen zu suchen. Hat er einen Hirsch oder Hasen gefangen, so führt er ihn zum Jäger, der seinerseits diesem gefangenen eine Tracht Prügel mit dem Plumpsack gibt.

27. Der Heger.

Es versammeln sich mehrere Knaben auf einem freien Platze, gewöhnlich auf einer Wiese. Nachdem ausgezählt worden

---

[1]) Dieses Spiel hat mythische Beziehung. Man vergleiche Vernaleken, Mythen und Bräuche S. 163. Ein Kinderliedchen aus Böhmen, daselbst S. 205.

ist, wer der „Heger" sein soll, nimmt das Spiel seinen Anfang. Alle, außer dem Heger (d. i. Hüter) vertheilen sich und thun, als wollten sie in einem Erbsenfelde Schoten stelen. Der Heger aber muß dafür sorgen, daß jeder „Dieb" erwischt wird. Er läuft daher jedem nach, den er in den Schotenfeldern sieht. Gelingt es ihm, dem „Dieb" drei Schläge mit der Hand zu geben, so muß der gefangene Heger sein, und es so lange bleiben, bis er einem andern wieder drei Schläge gegeben hat. Erreicht hingegen der flüchtige die „Ruhestatt," so darf ihm, so lange er dort ist, nichts geschehen. Die Schotendiebe aber singen, während sie Gras rupfen, um die Aufmerksamkeit des Hegers auf sich zu ziehen:

Ruppe, ruppe Schut'n
D'r Heger hots verbut'n,
Wir sull'n nich in de Schut'n gih;
Rupp aus, rupp aus, rupp aus,
D'r Heg'r kummt un jogt ollezamm naus [1]).

28. Weinberschneiden.

In der Gegend um Haugsdorf wird dieses Spiel folgendermaßen ausgeführt: Man macht durch Striche in das Gras so viele Abtheilungen, als Spieler da sind, worauf jeder sein Messer in den ihm angewiesenen Theil wirft. So tief dieses in die Erde eindringt, so viel kann er sich herausschneiden. Ist alles Gras herausgeschnitten, so muß jeder seinen Theil wieder damit ganz genau ausfüllen können; wer das nicht kann, dem wird das Gras auf den Rücken gelegt, während er auf den Knien herumrutschen muß. Fällt ein Stück hinab, so bekommt er dafür einen Backenstreich.

Um Liesing und Atzgersdorf spielen es die Kinder so: Ein bestimmter Platz stellt den Weingarten vor, in welchen die Spieler hineingehen, um Weintrauben zu pflücken, indem sie sagen:

I gras, i gras die Weimber!
Wann der Hirta kummt, so greint er.

Einer der Spieler, der den Hüter macht, lauft hinzu und trachtet den einen oder den andern einzufangen, die ihrerseits sich schnell auf die Beine machen, sobald sie den Hüter bemerken. Wer innerhalb des Weingartens gefangen wird, erhält mit dem Plumpsack Schläge, oder der eingefangene hat den Hüter abzulösen.

[1]) Schlesische Grenze. Vergl. das folgende aus Niederösterreich.

29. Der Wolf in seinem Garten.

Dem Wolfe, der durch auszählen erwählt worden ist, wird ein Garten abgegrenzt, worin er wohnt. Die anderen Spieler laufen an den Grenzen dieses Gartens herum oder auch wol über dieselben und singen:

Ich wollte in des Wolfes Garten gehen,
Wo schöne krause Kohlköpf' stehen.
Und wenn der Wolf wol käme,
Und biß mich in die Bene. —
Schneid' Kohl ab, schneid' Kohl ab!

Dabei kauert man nieder mit der Geberde des Kohlabschneidens. Nun kommt der Wolf gesprungen und sucht diese Frevler zu fangen. Wer gefangen wird, ist Wolf. Läuft aber der Wolf über seine ihm bezeichnete Grenze hinaus, so bekommt er Schläge mit dem Plumpsacke.

30. Mutter darf ich in den Garten?

Eines von den Kindern macht die Mutter; die anderen fragen: „Mutter darf ich in den Garten gehn?" — „Ja!" erwidert die Mutter, „aber ihr dürft nicht die Hühner jagen und nicht die Fenster einschlagen!" Darauf sagen die Kinder „nein" und begeben sich an einen bestimmten Platz, den Garten, und trotz der Warnung der Mutter jagen sie jetzt die Hühner und schlagen die Fenster ein, indem sie entsprechende Geberden dabei machen. Wie das die Mutter gewar wird, ruft sie ein Kind zu sich und fragt:

Wo warst du?
Antw. In dem Garten.
— Was hast du darin gethan!
Antw. Blumen gepflückt.
— Was hast du mit den Blumen gethan?
Antw. Unseren Herrgott aufgeputzt.
— Was hast du mit unserem Herrgott gethan?
Antw. In das Grab gelegt.
— Womit hast du ihn zugedeckt?
Antw. Mit dem Nudelbrett.
— Was war sein Polster?
Antw. Der Nudelwalker.
— Was hast du gegessen?
Antw. Gugelhupf und Braten.

---

29. Diegenau in Mähren.

— Was hast du mir gebracht?

Antw. Eine Ruthe und einen Strick um den Hals.

Wenn das Kind dieß gesagt hat, so läuft es davon, die Mutter ihm nach, und wenn es von dieser gefangen ist, so erhält es Schläge.

So macht es dann die Mutter mit dem zweiten, dann mit dem dritten Kinde u. s. f.[1])

31. Das Lezerl.

Ein Knabe läuft seinen Gespielen mit einem Stäbchen in der Hand so lange nach, bis er den einen oder den andern erreicht. Dabei spricht er:

Schlag mein Lezerl an dir an,
Bis i nimma renna kann.
Warst bessa g'loffen,
So hätt' i di net troffen.

Hat dieser Knabe einen berührt und diesen Spruch gesagt, dann ruht er aus und der berührte beginnt das Spiel auf dieselbe Weise mit den übrigen Knaben. Dieß wiederholt sich so lange, bis nur ein Knabe noch übrig ist, der dann als Lezerlmann gemeiniglich mit dem Reim geneckt wird:

„Lezerlmann, Lezerlmann,
Laufst als hätt'st in d' Hosen than.“[2])

32. Baderl-bébé.

Durch auszählen wird der Baderl-bébé bestimmt und ihm dann ein gewisser Raum angewiesen, aus dem er sich nicht entfernen darf.

Die übrigen Kinder necken ihn mit dem Spruche:

„Baderl-bébé!
A Schifferl voll Fleh,
A Schifferl voll Wanzen,
Da Schneida muaß tanzen.“

Dann laufen sie in den dem Baderl angewiesenen Raum. Nun kann er seinen Spöttern nachlaufen; wer von ihm erwischt wird, ist Baderl für das nächste Spiel.

---

[1]) Meist von Mädchen gespielt.

[2]) Nach Franz Ziska, „Österr. Volksmärchen“ p. 106. Das Lezerl oder Lenzerl bezeichnet einen Schlag auf den Rücken.

33. Der schwarze Mann.

Auf einem freien Platze bezeichnet man ein längliches Viereck und bedient sich dazu einiger Stäbe, um die Ecken, und einiger Steine, um die Seiten zu bestimmen.

Vier oder noch mehr Fuß von jeder der kürzeren Seiten in das Viereck bezeichnet man durch Legung eines Steines noch einen Raum. Diese zwei Zwischenräume die dadurch entstehen, sind dann die sogenannten Freistätten (A. B.) Die Spieler wählen nun durch das Los den schwarzen Mann, der sich auf einer Freistätte aufstellt, während die anderen sich auf die gegenüberliegende begeben. Nun ruft der ausgeloste: „Fürchtet ihr euch nicht vor dem schwarzen Mann?“ — „Nein“ — antworten die andern und laufen so schnell als möglich vorwärts; allein der schwarze Mann kommt ihnen entgegen, um sie zu fangen. Jeden, den er fängt und dem er unter dem Ausrufe „eins, zwei, drei!“ — drei Schläge gibt, ist sein und verpflichtet, ihm die anderen fangen zu helfen. Zu diesem Behufe begibt er sich mit dem schwarzen Mann auf dessen Freistätte (B), die anderen Spieler hingegen auf die andere (A). Nun ergeht wie früher vom Platze B an die anderen die Frage, ob sie den schwarzen Mann fürchten. „Nein!“ — schallt es wieder von allen herüber. Dann läuft ihnen der schwarze Mann mit seinem Gehilfen entgegen und fängt so viele, als er kann, die dann mit ihm zu einer Kette verbunden, die andern, die noch nicht dem schwarzen Mann gehören, fangen helfen müssen.

Das geht so lange fort, bis niemand mehr übrig ist. Wer zuletzt gefangen wird, ist im nächsten Spiele schwarzer Mann. Innerhalb der Freiplätze darf niemand gefangen werden. Wer um auszuweichen über die Grenzen hinauslauft, ist so gut wie gefangen und gehört dem schwarzen Mann.

34. Das eiserne Manderl.

Dieses Spiel kann nur auf solchen Plätzen ausgeführt werden, in deren Nähe sich mit Eisen beschlagene Gegenstände, als Thore, Geländer u. dergl. befinden. Es ist ein sehr einfaches Spiel und wird auf folgende Weise gespielt:

---

33. Dieses Spiel ist auch am Niederrhein zu Hause. Vergl. Wolf Zeitschr. I, S. 437. Simrock's Kinderbuch Nr. 219. Die Grundlage dieses Spieles ist das aufgehen der vollen Spielschar in die des schwarzen Mannes, einer uralten Schreckgestalt der Kinder (Mommon, Rawuzel, Wauwau). Vergl. ferner Maßmann in Wolfs Zeitschr. II, 122. Haupt, Zeitschrift IX, 314. 338.

Alle Knaben, welche sich dazu versammelt haben, stellen sich, bis auf einen, in die Nähe von Gegenständen, an welchen sich Eisen befindet, das sie mit der Hand halten müssen. Demjenigen, welcher dieß nicht thut, läuft jener, der sich gleich anfangs keinen Platz gewählt hat, nach und versucht es, ihm noch, ehe derselbe mit der Hand den eisernen Gegenstand erreicht hat, einen Schlag auf den Rücken zu geben. Ist das geschehen, dann hat der geschlagene den Schläger abzulösen.[1])

35. Stier und Ochs.

Dieses Spiel wird von beiläufig zehn bis zwölf Knaben ausgeführt. Von den versammelten Knaben wird durch auszählen der „Stier" bestimmt, der sich einen Platz (Stall) aussucht, in dem er ausruhen kann. Die anderen, welche „Ochsen" genannt werden, zerstreuen sich nach allen Seiten, um dem „Stiere," der die Aufgabe hat sie zu fangen, auszuweichen. Erwischt dieser doch einen „Ochsen," so hat dieser dem „Stiere" im einfangen der übrigen zu helfen. Beide hängen sich zusammen, indem einer dem andern die Hand gibt, mithin eine Kette bilden. Nun suchen sie so vereint einen andern zu fangen, was natürlich schon schwerer ist, da der eine rechts, der andere links zieht. Lassen sie aber etwa ihre Hände gar aus, dann werden sie von den „Ochsen" so lange geschlagen, bis sie in dem Stalle sind. Fangen sie aber einen dritten, so muß dieser dem zweiten die Hand reichen, um so gemeinschaftlich einen vierten zu fangen. Sind alle „Ochsen" gefangen, so kann das Spiel wieder von vorne beginnen, indem der zuerst gefangene „Ochs" im nächsten Spiele „Stier" ist.

36. Taubenfalk.

Fünf bis zehn Knaben versammeln sich auf einem freien Platze, wo dann ein gewisser Fleck als „Nest" bestimmt wird. Ein Knabe zählt den „Taubenfalk" aus, indem er sagt:

A du Wumperl
Ganshuaberl
Apacellstrudel
Drah di fuart;
Kruzinesa Flußpapier,
G'stumpfter Besen
Tanz mit mir!

---

[1]) Vergl. Rochholz alem. Kinderspiel 405.

Der „Falk“ muß jetzt in das „Nest“. Haben sich die anderen Spieler, die „Tauben“, bereits zerstreut, so kann der „Falk“ das Nest verlassen um die „Tauben zu fangen. Jede gefangene wird „Falk“ und muß die übrigen „Tauben“ fangen helfen. Die erste oder letzte der gefangenen wird „Falk“ für das nächste Spiel.

37. Das Gesellentauschen.

Dieses Spiel wird häufig in Oberösterreich im Hausruckkreise gespielt.

In der Stube sind etwa 10—12 Personen, wovon die Hälfte Meister, die andere Hälfte Gesellen sind. Ein ausgezählter Spieler, der oberste der Meister und auch der ganzen Gesellschaft, wird mit dem Namen „Vorsteher“ bezeichnet.

Jeder Meister hat seinen Gesellen, der Vorsteher jedoch keinen. Dieser setzt sich in der Mitte der Stube auf einen Stuhl, während die anderen paarweise (je ein Meister und ein Geselle) um ihn herumsitzen. Ein Meister und ein Geselle begeben sich in das nächste Zimmer; indes macht sich der Vorsteher einen Plumpsack, schlägt damit an die Thür, bei der das Paar hinausgegangen ist, heißt es hereintreten und begrüßt das Paar auf folgende Weise: „Grüß euch Gott, Meister und Geselle! Welches Handwerk betreibt ihr?“

Darauf antwortet der Meister und nennt dem Vorsteher ein Handwerk, z. B. das des Schornsteinfegers. Der Vorsteher frägt den Meister nochmals, aber leise, was für ein Werkzeug er zu diesem Handwerk brauche. Dieser antwortet ihm wieder, was er für das von ihm angegebene Handwerk am besten findet, z. B. für das Schornsteinfegergewerbe eine starke Bürste. Der Meister muß, gleich dem Vorsteher, der leise gefragt hat, auch leise antworten. Dann geht der Vorsteher zu jedem Paare, und frägt jedes einzeln, was für ein Werkzeug der Rauchfangkehrer braucht.

Nennt nun ein Paar jenes Werkzeug, das dem Vorsteher vom Meister angegeben worden ist, so wird dieses mit dem Plumpsacke aus der Stube gejagt. Erräth ein Paar hingegen dieses Werkzeug nicht, so begibt sich der Vorsteher zum nächsten und verfährt auf die früher angedeutete Weise.

Erräth aber keines der Paare das fragliche Werkzeug, so werden jene zwei, die das Schornsteinfegergewerbe vorgestellt, mit dem Plumpsacke hinausgetrieben; auch wird ihnen bemerkt, daß sie im nächsten Spiel ein anderes Handwerk anzugeben haben.

Jetzt beginnt das eigentliche Gesellentauschen. Der Vorsteher geht zu jedem Meister, und fragt, ob jeder seinen Gesellen gut verwenden könne und ihn auch behalten wolle.

Verneint das ein Meister, so muß er sich einen neuen Gesellen wählen, der mit dem früheren schnell den Platz zu wechseln hat, widrigenfalls der Vorsteher seinen Plumpsack auf dem Rücken des säumigen tanzen läßt.

Beim nächsten Meister verfährt der Vorsteher ebenso. Oft geschieht es, daß ein Geselle immerwährend hin und her laufen muß und dabei eine ziemliche Tracht Schläge bekommt.

Ist das austauschen der Gesellen beendet, so kann das Spiel wieder von vorn beginnen.



VII. Spiele verschiedener Art.

1. Das Eisschießen.

Jeder Spieler hat einen s. g. Eisstock, das ist ein drei bis vier Fuß langer Stock, der mit seinem unteren Ende in einer runden, von einem eisernen Ringe umspannten hölzernen Platte steckt. Um den Stock bequemer werfen zu können, ist in der Mitte desselben eine Handhabe angebracht. Man sucht eine taugliche Eisbahn und legt an die Enden derselben kleine Steine, sogenannte „Daupen". Bei Beginn des Spieles wird „gemoarlt", das heißt, jeder Spieler schleudert seinen Stock von dem einen Ende der Bahn zur Daupe.

Jene Eisschützen, deren Stöcke der Daupe zunächst liegen, heißen „die engen", und bilden mit dem „Engmoar" eine Partei, während die übrigen, mit dem „Weitmoar" die andere Partei bilden. Wenn die Zahl der Spieler groß genug und ungerade ist, und wenn die Stöcke beider Parteien verschossen sind, so „legt sich" der Engmoar, das heißt er kennzeichnet den Platz, auf welchem sein Stock beim ersten Wurfe liegen geblieben ist und „schießt" noch einmal. Ist hingegen die Anzahl der Spieler gerade oder ist Noth an Schützen, so legt sich auch der Weitmoar. Dann schießt der Weitmoar zuerst nach der Daupe. Ihm folgt der Engmoar, der trachten muß, den „Schuß" des ersteren dadurch zu verschlechtern, daß er den Stock des Weitmoars von der Daupe wegzuschleudern trachtet. Gelingt dieses dem Engmoar nicht, so muß es ein anderer Spieler dieser Partei zu thun versuchen. Wurde hingegen der Stock des Weitmoars von der Daupe weggeschleudert, so „schießt" wieder einer der „Weiten". Hat dieser einen guten „Schuß", so daß er nahe zur Daupe gekommen ist, so trachtet abermals einer der „Engen" diesen Stock von der Daupe wegzuprellen. Haben so die Eisschützen ihre Stöcke „verschossen", so begeben sich beide Parteien zu dem entgegengesetzten Ende der Bahn, um zu untersuchen, wessen Stock der Daupe am

nächsten liegt. Hierbei gibt es manchmal Zwistigkeiten, weil of die Stöcke hart neben einander liegen.

Bringt eine Partei einen Stock am nächsten zur Daupe, so daß der zweite der Daupe zunächst stehende Stock der anderen Partei gehört, so zählt die erste „sechs". Hat hingegen eine Partei zwei Stöcke am nächsten zur Daupe gebracht, so daß der dritte der Daupe zunächst liegende Stock der anderen Partei gehört, so zählt erstere „neun". Bringt aber eine Partei drei Stöcke der Daupe zunächst, so hat diese Partei das Spiel gewonnen.

Zählt eine Partei „sechs" oder „neun", so schießt der „Moar" der verlierenden Partei zur anderen Daupe zurück. Diesem Schützen folgt der Moar der Gegenpartei; dann folgt wieder ein Spieler der verlierenden Partei und so wird das Spiel fortgesetzt, bis es zu Gunsten der einen oder der anderen Partei entschieden ist.

2. Das Schleifen.

Anmerkung. Was das Schleifen auf dem Eise betrifft, so sind nur die Benennungen bemerkenswert.

Der ganz gewöhnliche Schliff, zu dem sich unsere Jugend einen kleinen Anlauf nimmt und den rechten vor den linken Fuß gesetzt vorwärts gleitet, wird „Eisenbahnschliff" genannt. Wenn aber der Schleifer seine aufrechte Stellung aufgibt und hockend fortzurutschen trachtet, so heißt dieser Schliff „Hockerl". Wechseln aber aufrechte und hockende Stellung während des Schleifens mit einander ab, so nennt man das den „Hockerlstehauf". Schleift ein Knabe in aufrechter Stellung mit verschränkten Armen, so sagt man, er macht den „Napoleon". Je nach der Geberde, welche die Schleifer auf dem Eise machen, unterscheidet man einen Jäger-, Schuster-, Schneider-, Scherenschleifer-, Klosterfrauen-, Raben-, Uhren- und Reiterschliff.

3. Wer ist der Schläger?

Die Spieler bilden einen Kreis. Dann wird ausgezählt:

Einigna,
Deinigna,
Dickn,
Dackn,
Pedrischnackn,

Ein,
Zein,
Betlahein,
Gschtutzt,
Buri,
Außen,
Draußt.

Auf den das Wort „draußt“ kommt, der nimmt mit verbundenen Augen im Mittelpunkt des Kreises Platz. Von einem andern Spieler empfängt er einen Schlag. Erräth er, wer ihn geschlagen hat, so ist er erlöst, und der Schläger muß in den Kreis. Hat der geblendete fehl gerathen, so muß er so lange im Kreise bleiben, bis es ihm gelingt, den Schläger zu errathen [1]).

4. Richter und Kläger.

Die Kinder wählen aus ihrer Mitte eines, welches sich auf den Boden setzen und den Richter vorstellen muß. Dann tritt das nebenan stehende vor, kniet nieder und legt seinen Kopf in den Schoß des sitzenden Kindes, so daß es die anderen Spieler nicht sehen kann. Darauf schlägt ein Kind das knieende auf den Kopf. Das geschlagene Kind sagt dann zum Richter:

Herr Richter, ich habe eine Klage.
Richter: Was ist dir widerfahren?
Kläger: Einer hat mir meinen Topf zusammen geschlagen.
Richter: Wer?
Kläger: Der und der (hinzeigend.)
Richter: So bring ihn her.
Kläger: Ich kann ihn nicht ertappen!
Richter: So nimm ihn bei der Kappen!
Kläger: Er hat keine auf.
Richter: So zieh ihn herauf.

Der Kläger steht auf und zieht einen herbei, den er für den Schläger hält. Hat der Kläger den Schläger herbeigezogen, so muß der Schläger im nächsten Spiele Kläger sein. Hat sich aber der Kläger geirrt und hat er einen unschuldigen herbeigezogen, so bleibt er auch im nächsten Spiele Kläger.

---

[1]) Fischart führt im Spielverzeichnis des Gargantua cap. 52 eine Spiel an, welches heißt: „Rath wer hat dich geschlagen“.

Dieß wird so lange fortgesetzt, bis der Schläger den Kläger erräth.

5. König Verdruß.

„König" und „Minister" werden durch das Los erwählt. Ein Stuhl, auf dem der König Platz nimmt, wird als Königstron hergerichtet. Der Minister bleibt neben der „Majestät" stehen. Die übrigen Spieler, die „Unterthanen" nämlich, setzen sich in angemessener Entfernung dem Könige gegenüber. Sitzt der König auf dem Tron, so begibt sich der Minister zu den Unterthanen, geht von einem zu dem andern und hört die Spott- und Stichelreden gegen die königliche Hoheit aufmerksam an. Dem einen gefällt die Gestalt des Königs nicht, der andere ist mit der Regierung unzufrieden u. s. f. Hat der Minister alles das angehört und diesen Meinungen, Klagen und Wünschen auch seine eigene Überzeugung beigefügt, so tritt er jetzt vor den König, verneigt sich und spricht: Ew. Majestät! die Unterthanen haben folgendes zu klagen: — (Hier sagt der Minister alles das, was er von den Unterthanen über den König in Erfahrung gebracht hat.) Hat der Minister alles gesagt, was er von dem „Volke" vernommen, so thut er folgende Frage:

„Was beleidigt Ew. Majestät am meisten?" — Darauf erklärt der König, was ihn am meisten schmerzt und ärgert. Dreimal darf er rathen, welcher seiner Unterthanen dieses dem Minister ins Ohr gesagt hat. Erräth der König diesen Unterthan, so wird dieser letztere König, der König Minister, und der Minister sofort Unterthan im nächsten Spiel. — Hat aber der König fehl gerathen, so sammelt der Minister noch einmal die Spottreden über den König, worauf letzterer von neuem rathen muß, um entweder den verhaßten Königssitz zu verlassen oder ihn noch einmal zu besteigen. Das Spiel endet, wenn jeder Spieler König gewesen ist.

6. Bruder, wer klopft?

Dieses Spiel kann im Freien wie im Zimmer ausgeführt werden. Zwei ausgezählte setzen sich so auf den Boden oder auf zwei Stühle, daß sie mit ihren Rücken gegeneinander sitzen. Dann werden ihnen die Augen verbunden, oder es wird über beide ein starkes undurchsichtiges Tuch gebreitet, damit nicht von ihnen die übrigen Spieler gesehen werden können. Die

Spieler gehen im Kreise um diese zwei, und klopfen nach einander einem, nämlich „dem Hüter", auf den Kopf. Der Hüter muß je nach der Stärke des Schlages mit bald mehr oder bald minder kläglicher Stimme den anderen, der rathen muß, fragen: „Bruder, wer klopft?" Worauf dieser den Namen eines Mitspielers nennt. Hat er den, der geklopft hat, nicht errathen, so klopft ein zweiter Spieler an den Hüter, worauf wieder gerathen werden muß, wer diesen Schlag gethan hat. So geht es fort, bis der, welcher rathen muß, jenen Spieler erräth, der geklopft hat.

Ist dieser Spieler endlich errathen worden, so wird er Hüter, der Hüter muß dann rathen, und der, welcher gerathen hat, kehrt zu den übrigen Spielern zurück.

7. Richter, Kläger, Schläger, Unschuld, Dieb.

Die Spieler machen fünf gleich große Zettel und schreiben auf den einen „Richter", auf den andern „Bauer" oder „Kläger", auf den dritten „Dieb", auf den vierten „Schläger", auf den fünften „Unschuld". Wollen mehr als fünf an diesem Spiele theilnehmen, z. B. acht, so macht man noch drei Zettel und schreibt auf jeden das Wort „Unschuld". Die zusammengerollten Zettel werden in eine Haube gethan, darin geschüttelt, worauf jeder Spieler nach einem langt. Die drei, welche „Richter", „Bauer" und „Schläger" gezogen haben, treten vor. Der Richter begibt sich auf seinen Richterstuhl. Das ist meistens ein Ort unter einem Baume oder einem Strauche, oder ein anderer eigens dazu bestimmter Platz. Neben dem Richter stellt sich der Schläger auf. Darauf erscheint der Kläger und bringt folgendermaßen seine Klage vor:

Kläger: Herr Richter ich komme klagen.
Richter: Was gibt es zu sagen?
Kläger: Wir haben gerauft und geschlagen.
Richter: Mit wem?
Kläger: Mit dem und dem (hinweisend.)
Richter: Zieh ihn bei der Nase her.

Hierauf muß der Kläger (Bauer) dem Richter den Dieb vorführen. Weil aber der Bauer nicht weiß, wer Dieb und wer Unschnld ist, so zieht er einen auf gut Glück bei der Nase vor den Richter. Der Richter läßt dann dem Herbeigezogenen vom Schläger so viele Streiche mit dem Plumpsacke geben, als der Kläger verlangt. Nach Vollziehung dieser

Strafe weist der geschlagene dem Richter seinen Zettel vor, um zu sehen, ob der bestrafte der Dieb oder die Unschuld ist. Hat der Kläger statt des Diebes die Unschuld herbeigezogen, so werden dem Kläger so viele Hiebe gegeben, als die Unschuld verlangt.

Bei fünf Spielern kann nur der eine die Unschuld, der andere der Dieb sein. Bei mehreren Spielern hingegen ist aber auch nur Ein Dieb, und der Kläger, wenn er sich das erstemal geirrt und eine Unschuld bei der Nase herbeigeführt hat, läuft Gefahr, noch einmal einen Fehlgriff zu machen, was für ihn die unangenehme Folge hätte, daß die zweite, dritte u. s. f. mit Unrecht verfolgte Unschuld dem Kläger ebenfalls eine Tracht Prügel verabreichen ließe. Das geht natürlich so lange fort, bis der Kläger den Dieb herbeigezogen hat. Ist das geschehen, so beginnt das Spiel von neuem.

8. Ritterschlagen.

Über zwei Stühle, zwischen welchen so viel Platz gelassen wird, daß noch ein anderer Stuhl stehen kann, wird ein Tuch gedeckt, das bis zum Boden herabreicht, damit die Lücke zwischen den zwei Stühlen nicht gesehen werden kann. Die ganze Gesellschaft von Spielern verkleidet sich, so gut sie kann, in Ritter. Papierene Federbüsche auf den Hüten, Schürzen statt spanischer Mäntel um die Schultern, große Schnurrbärte, in den Händen lange Stöcke statt der Lanzen, hölzerne oder wirkliche Degen an den Seiten ꝛc. machen das Ritterkostüm aus. Zwei, welche die beiden ältesten Ritter vorstellen, setzen sich auf die beiden Stühle, während die anderen halbkreisförmig, mit dem Großmeister in der Mitte, um sie stehen. Eine alte häßliche Maske bedeckt sein Gesicht, eine Perrücke seinen Kopf; ein großer Papierbogen ruht in seinen Händen. Er macht die Hauptperson und muß viel Witz und einige Beredtsamkeit haben.

Während diese Veranstaltungen getroffen werden, wird der neu aufzunehmende von zwei Rittern an einem anderen Orte zur Feierlichkeit vorbereitet. Man sagt ihm, wie er sich zu benehmen habe, und wartet so lange, bis die Gesandtschaft kommt, die ihn einladet. Wenn alles in Ordnung ist, so sendet der Großmeister einen Ritter, der den Ordenskandidaten feierlich bei dem Namen nennt und ihn bittet mitzukommen. Noch zwei Gefährten geleiten ihn dann zum Großmeister, vor

welchem er sich auf ein Knie niederlässt. Der Großmeister hält eine feierliche Anrede, in der er Wesen und Zweck des Ordens besonders hervorhebt. Er liest dem aufzunehmenden aus dem Papierbogen die Ordensgelübde vor. Z. B. Verschwiegenheit, furchtlose Tapferkeit, unbeugsames Rechtsgefühl, felsenfeste Treue ꝛc.

Darauf folgt die Angelobung, die Überreichung des Ritterkostüms und die feierliche Ertheilung des Ritterschlages. Dann wird der neue Ordensritter zu den beiden ältesten Rittern geführt, wo er sich zwischen ihnen niederlässt; in dem Augenblicke als er das thut, stehen jene zwei, die bisher auf den mit Tuch überhängten Stühlen gesessen sind, schnell auf, was natürlich zur Folge hat, daß der neue Ritter zwischen zwei Stühlen auf der Erde sitzt.

9. Rasensuchen.

Auf einem ziemlich großen Grasplatze versammeln sich die Knaben. Ein ausgezählter tritt beiseite und „blinzt", indem er, mit dem Rücken gegen den Grasplatz gekehrt, von einem Knaben bewacht wird, damit er sich nicht umwende, um zu sehen, was hinter ihm vorgeht.

Die anderen Knaben schneiden einen handgroßen Rasenfleck aus und setzen denselben wieder in die Vertiefung, so daß dieses ausgeschnittene Stück nicht leicht zu erkennen ist. Um den „Blinzer", der das Rasenstück auffinden und ausheben muß, einigermaßen zu täuschen, wird mit dem Messer von der Stelle, wo der Rasen ausgeschnitten ist, ein Schnitt im Kreise und einer im Zickzack ausgeführt. An mehreren Stellen schneidet man ein, dem ersten ähnliches Stück Rasen aus, löst jedoch keines los.

Den Schnitt führt man 50 bis 100 Schritte weiter fort und an dem Ende desselben wird das Messer hinein gesteckt, dann muß der Blinzer das ausgeschnittene und losgelöste Rasenstück suchen, indes die Knaben singen:

Such den Rasen,
Nach der Nasen,
Nach der Messerschneide.

Hat der Blinzer das ausgeschnittene Rasenstück gefunden, so nimmt er es und wirft es auf einen der umstehenden Knaben, welcher dann blinzen muß. Hat aber der Rasensucher dreimal nacheinander ein unrechtes Stück ergriffen oder mit

dem ausgeschnittenen Stück keinen der Knaben getroffen, so muß er zurückkehren und noch einmal blinzen.

10. Das Hefespiel.

Die Kinder bilden einen Kreis. Ein ausgezähltes stellt den Hefeverkäufer vor, und bietet jedem gute Hefe an, indem es dabei spricht: „Kauft Hefe, gute Hefe!"

Jeder Spieler kauft hierauf Hefe. Es wird aber nicht mit „barem Gelde" ausgezahlt, sondern jedes Kind verspricht dem Hefeverkäufer irgend etwas. Das versprochene muß sich der Hefeverkäufer gut merken, um später seinen Lohn nicht zu verlieren; denn vergißt er das versprochene, so ist der Spieler nicht mehr schuldig dasselbe zu leisten. Nach dem „Verkaufe der Hefe" begibt sich der Verkäufer zu dem ersten Spieler und verlangt das versprochene. Dieser entschuldigt sich, so gut es geht, das versprochene nicht leisten zu können, weil es ihm abhanden gekommen sei. Der Hefeverkäufer macht dann allerlei Possen und sucht den Schuldner zum lachen zu bringen. Gelingt das, so bekommt der Hefeverkäufer ein Pfand; wenn nicht, so muß dieser zum zweiten Spieler gehen und das versprochene verlangen. Jedoch auch der zweite Spieler macht es nicht anders als der erste. So wird das Spiel fortgesetzt vom ersten bis zum letzten. Darauf erfolgt die Pfänderauslösung. Ein Kind, welches der Hefeverkäufer bestimmt, übernimmt die Pfänder. Die gebräuchlichsten Strafen sind: Pfefferschlagen, Statüenbauen, in den Brunnen fallen 2c.

Das Pfefferschlagen besteht darin, daß der Büßer so oftmal mit der flachen Hand auf den Boden schlagen muß, als der Hefeverkäufer angibt.

Beim Statüenbauen stellt sich der Eigenthümer des Pfandes auf einen Platz und wird dann von jedem der anderen Spieler so oftmal geküßt, als der Verkäufer bestimmt.

Wer in den Brunnen gefallen ist, muß so oftmal in die Höhe hüpfen, als es der Verkäufer wünscht.

Sind alle Pfänder ausgelöst, so geht die Gesellschaft auseinander, oder das Spiel wird nach der Wahl eines neuen Hefeverkäufers von neuem begonnen.

11. Vater Eberhard.

Die Spieler bilden einen Kreis. Im Mittelpunkt sitzt einer, welcher auf dem Kopfe eine Mütze hat und in der

rechten Hand ein Licht hält; das ist Vater Eberhard. Um ihn bewegt sich der Kreis. Einer der Spieler tritt dann aus demselben zum Vater Eberhard und spricht:

Lieber Vater Eberhard!
Ich greif an deinen würd'gen Bart,
Und siehst du mich laut auflachen,
So will ich mich an deine Stelle machen.

Bei diesen Worten schaut Vater Eberhard dem Sprecher sehr verwundert und mit sehr seltsamen Blicken ins Gesicht. Gelingt es dem Sprecher ernst zu bleiben, so kehrt er dann in den Kreis zurück, und es kommt ein zweiter, dann ein dritter ꝛc. bis endlich einer lacht, der dann den Vater Eberhard ablösen muß.

In Mähren wird es folgendermaßen gespielt: Dem Vater Eberhard wird ein Rasiertuch um den Hals gebunden und ein Schüsselchen in die Hand gegeben. Wer das lachen verhalten soll, tritt zum Vater Eberhard und rasiert ihn, indem er eine entsprechende Geberde dazu macht und spricht:

Ihr Diener, Vater Eberhard!
Sie sind ganz schwarz um ihren Bart.
Ich will ins Näpfchen jetzt greifen
Und will Ihr Bärtlein einseifen,
Auch will ich recht schön es machen,
Ohne dabei im geringsten zu lachen.

12. Der König von Spanien ist tot.

Zwei werden dazu auserwählt. Beide stellen sich in einer Entfernung von sechs bis acht Schritten gegen einander auf, und jeder nimmt ein Licht in die rechte Hand. Dann gehen sie einander entgegen und während des begegnens spricht der eine: „Der König von Spanien ist tot!“

Nachdem er das gesagt hat, bläst er sein Licht aus. Der andere erwiedert darauf: „Tröst ihn Gott!“ Auch dieser löscht sein Licht aus, nachdem er das gesprochen hat. Wer dabei lacht, gibt ein Pfand.

13. Versteckerlspiel.

Dieses Spiel führt verschiedene Namen: „Einschauen;“ „abtascheln;“ „eins, zwei, drei, ui dil dei;“ „abbrandeln;“ „belurn;“ „ausklopfen;“ „Securs;“ „fünfzigschlagen;“ „abpassen“.

Je mehr Spieler daran theilnehmen, desto besser ist es. Einer wird durch folgende Reimformel ausgelost:

Eins, zwei, drei,
Ui dil dei,
Eins, zwei, drei,
Ui dil dei,
Mein Schlag ist aus,
Da lauft a Maus,
Und du bist draus.

Auf den das Wort „draus" kommt, der „schaut ein" oder „blenzt", wie man in Schlesien sagt. Diesem werden die Augen verbunden. Nachdem das geschehen ist, wird er zur „Lepóld" geführt. Die Lepóld, die Freistätte, ist ein größerer Stein, auf welchen derjenige, welcher „einschauen" muß, mit einem kleineren Steine oder mit einem eigens dazu bestimmten Holze zu klopfen hat, während sich die anderen verstecken. Während des klopfens spricht er:

Eins, zwei, drei,
Ui dil dei,
Wer sich nicht versteckt,
Den hab ich glei.
Hinter mir und vor mir gilt's nicht!

Dann zählt er noch bis dreißig oder fünfzig, je nachdem es ausgemacht worden ist. Haben sich die anderen versteckt, so macht der, welcher sein Versteck am weitesten von der Lepóld gewählt hat, einen Pfiff, der dem Abbrandler bekannt gibt, daß er anfangen könne die andern abzubrandeln.

Er entfernt sich von der Lepóld, läßt den kleineren Stein oder das Holz bei dem größeren Steine liegen und trachtet einen Spieler nach dem andern abzubrandeln. Merkt der Abbrandler, wo sich einer versteckt hat, so läuft er schnell zur Lepóld, nennt den Namen des entdeckten Spielers, klopft dreimal auf den größeren Stein, während er dabei spricht: „N. N. eins, zwei, drei abpasst." Wer „abgepasst" oder „abgebrandelt" worden ist, hat sich zur Lepóld zu verfügen und so lange zu warten, bis der letzte aufgefunden und abgepasst ist, Wer zuerst abgebrandelt worden ist, muß im nächsten Spiele „einschauen". Oft wird aber derjenige abgebrandelt, welcher die anderen abbrandeln soll. Geht der Abbrandler zu weit von der Lepóld weg, so ist es leicht möglich, daß hinter ihm ein Spieler zur Lepóld lauft, den Namen des Abbrandlers ruft

und sagt: „eins, zwei, drei abpasst," worauf die übrigen Spieler allsogleich aus ihren Verstecken kommen und den abgebrandelten noch einmal zum einschauen verurtheilen.

14. Gehorsamster Diener.

Dazu versammelt sich eine gleiche Anzahl von Knaben und Mädchen. Knaben und Mädchen stellen sich in zwei Reihen in einer Entfernung von 4—5 Schritten gegen einander auf. Die Mädchen verabreden sich und jedes wählt sich einen Knaben. Darauf tritt ein Knabe hervor, mustert mit einem Blicke alle Mädchen, um zu entdecken, welchem er angehöre. Dann begibt er sich zu jenem, von dem er vermuthet, daß es seine Spielgenossin sei, und macht eine tiefe Verbeugung.

Ist der Knabe von dem Mädchen erwählt worden, so erwiedert dasselbe diese Verbeugung, im entgegengesetzten Falle aber dreht es sich um und zeigt dem Knaben den Rücken. Hat der Knabe gut gerathen, so scheidet dieses Paar und sieht den andern Spielern zu. Hat der Knabe fehl gerathen, so begibt er sich unter schallendem Gelächter beider Reihen auf seinen früheren Platz und überlässt das rathen seinem Nachbar. So wird dieses Spiel fortgesetzt, bis jeder Knabe seine Spielgenossin errathen hat. Wenn das geschehen ist, dann wendet sich das Blatt, das heißt, es müssen die Mädchen rathen. Wenn sich schließlich die Paare zusammengefunden haben, so beginnen sie meistens einen kurzen Tanz.

15. Engel und Teufel.

Dieses Spiel führt noch die Namen: „Farbenspiel", „Farbeneinstreichen", „Farbeneingeben", „Vogelspiel", „Namenspiel". Es kann von einer beliebig großen Anzahl von Spielern ausgeführt werden, die jedoch größer als vier sein muß.

Zuerst wird der Farbengeber (Herr der Vögel) ausgelost, dann der „Engel" und dann der „Teufel". Fern von den übrigen Spielern wird dem Engel und dem Teufel je ein Platz angewiesen. Der Platz, wo sich der Engel befindet, heißt der „Himmel", der andere die „Hölle".

Haben Engel und Teufel ihre Plätze eingenommen, so geht der Farbengeber zu jedem Spieler und flüstert ihm eine Farbe zu, jedoch so still, daß auch der Nachbar nichts hören kann; denn Spielregel ist, daß kein Spieler die Farbe seines Nachbarn weiß. Wo dieses Spiel den Namen „Vogelspiel" hat,

werden statt der Farben Vogelnamen eingesagt. Nachdem das geschehen ist, wird dem Engel bedeutet, daß er erscheinen könne.

Der Engel erscheint und spricht:

Kling, kling!
Farbengeber: Wer ist da?
Engel: Der Engel mit dem goldenen Stab.
Farbengeber: Was will er?
Engel: Eine Farbe.
Farbengeber: Was für eine?

Der Engel sagt eine Farbe, die er haben will. Hat ein Spieler diese Farbe, so nimmt diesen der Engel in den Himmel mit. Hat der Engel eine Farbe begehrt, die gar nicht in der Gesellschaft vorhanden ist, so wird er von dem Farbengeber davongejagt, mit den Worten:

„Oben hinaus! zum Loch hinaus!"

Darauf erscheint der Teufel meist mit einem Sacke oder sonst etwas auf den Schultern und spricht:

Bum, bum.
Farbengeber: Wer ist da?
Teufel: Der Teufel mit dem Sirupsacke!
oder: Der Teufel mit dem Schürhaken!
Farbengeber: Was will er?
Teufel: Eine Farbe.
Farbengeber: Was für eine?

Der Teufel nennt eine Farbe. Hat er gut gerathen, so nimmt der Teufel die Farbe mit in die Hölle; wenn nicht, so wird er von dem Farbengeber davongejagt.

So wird das Spiel fortgesetzt, bis alle Farben errathen und Himmel und Hölle angefüllt sind. Manchmal wird das Spiel dadurch erschwert, daß Engel und Teufel auch die Person errathen müssen, welche die betreffende Farbe hat.

Darauf beginnt das „Feuerreißen". Auf den Boden wird ein Stück Holz gelegt, welches die Grenze zwischen Himmel und Hölle bildet und „Feuer" heißt. Die Engel stellen sich auf der einen, die Teufel auf der anderen Seite hintereinander auf. Beide Parteien bilden eine Kette, so daß jedes hintere Kind seinen Vordermann mit beiden Händen um den Leib fasst. Dann reichen die ersten der beiden Parteien einander über dem Feuer die Hände. Beide Abtheilungen ziehen hierauf mit allen ihren Kräften gegen einander und trachten einander über das Feuer zu ziehen. Bringen die Engel einen Teufel auf ihre Seite,

so gehört dieser zu den Engeln. Dieses Feuerreißen währt so lange, bis alle Spieler entweder Engel oder Teufel geworden sind. Jene Partei, die ihren Namen behauptet, ist die siegende. [1])

16. Milchamperlspiel.

Die Spieler sitzen in einem Kreis auf dem Boden. Einer macht die Milchfrau, ein anderer die Katze, die übrigen machen die Milchamperln. Die Milchfrau geht zu den Milchamperln und spricht: „Schaut, daß euch die Katze nicht frisst!"

Hierauf tritt die Milchfrau beiseite. Dann kommt die Katze; diese wirft die Milchamperln um und läuft eiligst davon. Darauf erscheint die Milchfrau; sie beklagt die umgeworfenen, richtet sie auf, füllt sie an, indem sie eine entsprechende Geberde macht und entfernt sich abermals. Die Katze kommt wieder und macht es wie vorher. Auch die Milchfrau klagt von neuem und richtet die umgeworfenen zum zweitenmal auf. Das wird so lange fortgesetzt, bis es endlich der Milchfrau zu viel wird; diese stellt dann alle Milchamperln auf, damit sie der bösen Katze, wenn sie nochmals kommen sollte, nachlaufen können, um sie einzufangen.

17. Mungatzen.

Dazu gehört ein freier ebener Platz. Durch auszählen wird einer bestimmt, welcher zuerst mungatzt. Dieser wird mit verbundenen Augen in den Kreis gestellt, den die übrigen Spieler bilden. In die rechte Hand bekommt er noch ein Stäbchen oder einen Kochlöffel. Auf ein Zeichen, welches der im Mittelpunkt des Kreises stehende gibt, tanzen die anderen zwei- oder dreimal um ihn herum, worauf der Mungatzer mit den Füßen stampft, oder „halt" ruft oder mit dem Stäbchen auf den Boden klopft, was immer ein Zeichen ist, daß der Kreis stehen bleiben muß. Der Mungatzer sucht dann mit seinem Holze ein Glied des Kreises zu berühren. Mit den Händen darf es jedoch nicht geschehen, weil es sonst leicht möglich wäre den Gegner an den Kleidern zu erkennen.

Kommt der Mungatzer einem Spieler ziemlich nahe, so macht dieser alle möglichen Biegungen und Wendungen, um nicht berührt zu werden. Hat der Mungatzer einen berührt,

---

[1]) Ähnliches bei Rochholz, alemann. Kinderspiel S. 423 Nr. 40 und S. 429.

so mungatzt er, das heißt, er lässt mit geschlossenem Munde einen eigenthümlichen Ton hören, worauf der berührte in ähnlicher Weise antworten muß. Der Mungatzer darf dreimal rathen, wer der berührte sei. Erräth er es, so muß der errathene mungatzen, und der geblendete kehrt in den Kreis zurück. Erräth der Mungatzer nach dreimaligem rathen denjenigen nicht, welchen er berührt hat, so setzt sich der Kreis wieder in Bewegung und der, welcher im Kreise ist, mungatzt von neuem, bis er endlich den erräth, welchen er berührt hat.[1])

18. Alle Vögel fliegen.

Die Spieler setzen sich in einen Kreis. Ein Vorspieler begibt sich in den Mittelpunkt desselben und spricht: „Alle Vögel fliegen!“ Während er dieß sagt, hebt er die Hand in die Höhe, worauf auch die Spieler die Hand in die Höhe zu heben haben. Dann nennt der Vorspieler Thiere und Gegenstände in bunter Abwechslung hintereinander, gleichviel ob sie fliegen oder nicht, und hebt bei jedem Namen die Hand in die Höhe. Die Mitspieler hingegen dürfen nur dann die Hand emporheben, wenn der Vorspieler einen Gegenstand nennt, der wirklich fliegt. Sagt er z. B. der Ochs fliegt, und es hebt ein Spieler die Hand auf, so muß dieser ein Pfand erlegen.

19. Ringeleinstreichen.

Die Spieler setzen sich auf einen beliebigen Platz. Dann wird ausgezählt, wer das Ringel einzustreichen hat, und wer „Rodestock“ ist. „Rodestock“ ist nämlich derjenige, welcher rathen muß, in wessen Hand das Ringlein gekommen ist.

Während der „Rodestock“ abseits „blinzt“, geht der Ringeleinstreicher von Spieler zu Spieler und lässt ungesehen in ein Paar der vorgestreckten Hände das Ringlein gleiten. Darauf ruft der „Einstreicher“ den „Rodestock“ herbei und fragt ihn, wer das „Beste“ habe. Der „Rodestock“ betrachtet die gefalteten Hände und klopft endlich irgendwo darauf, wo er das Ringlein vermuthet. Schallendes Gelächter gibt kund, daß der „Rodestock“ fehl gerathen hat, und daß er noch einmal blinzen muß, während der, in dessen Hand das Ringlein gewesen ist, dasselbe einem andern Spieler einstreichen muß.

20. Pfeiferlspiel.

Einem, mit diesem Spiele noch nicht bekannten wird auf-

[1]) Ähnliches bei Rochholz 433.

getragen den Pfeifer und die Pfeife zu suchen. Zu diesem Behufe wird er meistens mit einem Leintuche bedeckt, an welches ein anderer Spieler rückwärts heimlich ein an einem Bindfaden befestigtes Pfeifchen anhängt.

Ist das geschehen, so pfeift einer aus der Gesellschaft auf dem Pfeifchen, worauf sich der vermummte umwendet, um den Pfeifer sammt der Pfeife zu erhaschen; unterdessen aber hat schon wieder ein anderer die an dem vermummten befestigte Pfeife zur Hand genommen und gepfiffen. Das komische Benehmen desjenigen, der den Pfeifer erfassen soll, gibt viel Anlaß zum lachen. Es dauert oft ziemlich lange, bis ein mit dem Spiele unbekannter darauf kommt, daß er selbst derjenige ist, welcher die Pfeife mit sich trägt.

21. G'vatter, G'vatter leih mir d'Scher!

Dieses Spiel wird in der Regel nur auf Plätzen gespielt, die mit Bäumen bewachsen sind. Man wählt so viele Bäume weniger einen, als Spieler da sind. Durch auszählen wird erforscht, wer der „Scherborger" sein soll. Jeder der anderen begibt sich zu einem der bezeichneten Bäume. Hierauf tritt der Scherborger seine Wanderung an, indem er zu einem der an den Bäumen lehnenden hingeht und sagt:

G'vatter, G'vatter leih mir d'Scher!
Wo ist's leer?

Er erhält dann meistens eine die Lachlust der übrigen erregende abschlägige Antwort und wird zu einem anderen Nachbar gesandt. Hier geht es dem Scherborger nicht besser. Während er aber von dem einen zum andern geht, wechseln die übrigen ihre Plätze, wobei er trachtet auch einen Platz zu gewinnen. Wer übrig bleibt, ist neuer Scherborger. Kann jedoch letzterer längere Zeit keinen Baum erreichen, so tritt er etwas von den Bäumen zurück und gibt durch händeklatschen ein Zeichen, worauf jeder Spieler seinen Baum verlassen und zu einem anderen eilen muß. Indem er das mehreremale wiederholt, so ist es ihm ein leichtes an einen Baum zu kommen und durch einen andern, der keinen erreichen konnte, abgelöset zu werden.

Anderwärts wird dieses Spiel „Bäumchen-laufen" genannt und in Böhmen führt es den Namen: „Noper leih't mirs Sieb", d. i. Nachbar leih mir das Sieb.

22. Handwerks- oder Schlampampenspiel.

Die Spieler, welche die Lehrjungen vorstellen, setzen sich nieder bis auf zwei, von denen der eine den Meister, der andere den Gesellen macht. Diese begeben sich beiseite und berathen, welches Handwerk sie darstellen wollen, wenn sie vor die Lehrjungen treten. Sie wählen meistens ein solches, welches nicht so leicht zu errathen ist. Sind sie über das Handwerk einig geworden, so erscheinen sie vor den übrigen Spielern und sagen:

Wir kommen von Schlampampen
Und haben ein . . . .[1]) in der Wampen.

Nachdem beide dieses gesagt haben, geben sie durch eine entsprechende Geberde die Hauptkennzeichen des betreffenden Handwerkes an, welches dann die anderen zu errathen haben. So wird z. B. die Weberei dadurch bezeichnet, daß man bald die rechte, bald die linke Hand so bewegt, als würfe man die „Schitze", und hebt bei jeder Bewegung der linken Hand den linken Fuß und bei jeder der rechten Hand den rechten Fuß. Dreimal dürfen die Kinder rathen; wenn sie es das drittemal nicht errathen haben, so nennen Meister und Geselle das vorgestellte Handwerk, worauf sie sich entfernen, um zu überlegen, was für ein Handwerk neuerdings vorgestellt werden soll. Hat ein Lehrjunge das Handwerk errathen, so entlässt der Meister den Gesellen, welcher zu den Lehrjungen wieder zurückkehrt, und nimmt den, welcher gut gerathen hat, als neuen Gesellen auf. Sodann entfernen sich Meister und Geselle, um von neuem ein anderes Handwerk darzustellen.

23. Eisenbahnspiel.

Einem Spieler werden die Augen verbunden. Die übrigen setzen sich in die Runde und bekommen von dem, welcher ausgezählt hat, Namen von bekannten Städten.

Nachdem jeder Spieler seinen Platz eingenommen hat, ruft gewöhnlich der, welcher ausgezählt hat, oder auch ein anderer Spieler die Namen zweier Städte, welche die Spieler bekommen haben; diese beiden wechseln miteinander ihre Plätze. Das Kind mit den verbundenen Augen muß einen von diesen beiden zu erhaschen trachten. Gelingt es, so muß das gefangene Kind den Fänger ablösen.

---

[1]) Hier wird der Anfangsbuchstabe genannt, mit dem das Handwerk, welches dargestellt wird, anfängt.

Anderwärts jedoch wird es so gespielt: Man stellt Stühle hin, um einen weniger als Spieler da sind, und zwar so, daß ein Stuhl mit der Lehne, der zweite mit dem Sitzbrett, der dritte wieder mit der Lehne u. s. f. gegen die Vorderseite des Spielplatzes zu stehen kommt. Hierauf wird ein Spieler gewählt, welcher den anderen, die inzwischen auf den Stühlen Platz genommen haben, etwas in das Ohr sagen muß. Wenn z. B. sechs Spieler dasitzen, so sagt er zum ersten „Mandeln", zum zweiten „Feigen", zum dritten „Zucker", zum vierten „Kaffee", zum fünften „Rosinen", zum sechsten „Zimmt". Dann stellt er sich vor die anderen Spieler und beginnt beiläufig folgendes Gespräch: „Ich bin Zuckerbäcker, habe große Eile und brauche Zimmt". — Wer den Namen „Zimmt" bekommen hat, hängt sich augenblicklich an ihn. Dann sagt er: „Auch Zucker, Feigen rc. brauche ich", und so geht es fort, bis alle Spieler an ihm hängen, worauf er dann sagt, indem er dabei seine Schritte verdoppelt: „Jetzt ist es schon eins, ich muß mich beeilen!" — „jetzt ist es zwei!" — „und eben schlägt es drei!" Wenn der Vorspieler drei sagt, so sucht er so wie die übrigen Spieler schnell einen der sechs Plätze zu gewinnen. Wer keinen Platz bekommen hat, macht im nächsten Spiele den Vorspieler.

24. Das Fuchsprellen.

Meistens wird es von größeren und älteren Knaben, wenn ihrer viele beisammen sind, zur Fastnacht ausgeführt. Es gehört dazu ein ziemlich geräumiges und ziemlich hohes Zimmer. Vier Spieler nehmen ein starkes Leintuch so zur Hand, daß jeder davon einen Zipfel zu halten bekommt; während sie dasselbe ausspannen, ergreifen die umstehenden schnell einen der geprellt werden soll, — am liebsten einen solchen, der das Fuchsprellen noch nicht kennt — und werfen ihn in das ausgebreitete Tuch, in welchem er dann von den vier Prellern gegen die Decke des Zimmers geschupft und mit dem Prelltuche wieder aufgefangen wird.

Dieses Prellen wiederholt sich sieben- bis neunmal. Dann kommt die Reihe an einen andern. Wer den Scherz kennt, wehrt sich mit Leibeskräften, um nicht geschupft zu werden.[1])

[1]) J. V. Scheffel im Ekkehard Anmk. 205 gedenkt dieses Spieles. Hier aber gilt es als Hochzeitsbelustigung. „Die jungen Leute", heißt es S. 292, „führten mit ihren hunnischen Anverwandten ein germanisches Schalksspiel aus: sie hatten ein großes linnenes Laken aus einer der Hochzeitstruhen gerissen, an den vier Ecken hielten sie's

25. Eierpecken.

Dieses Spiel ist zur Osterzeit üblich. Jeder Spieler ist mit einigen gefärbten Eiern versehen. Einer derselben nimmt ein Geldstück und wirft es nach einem Ei, das ein anderer zur Hälfte in der Hand hält. Trifft er dasselbe so, daß das Geldstück im Ei stecken bleibt, so gehört Ei und Geldstück jenem, der geworfen hat. Fällt jedoch die Münze zu Boden, so hat der Werfer ein Ei und die Münze verloren. Fängt er aber das Geldstück auf, bevor es noch zu Boden gefallen ist, so hat das Spiel keine Geltung. Sind alle Eier an der einen Spitze zerschlagen und man will noch weiter spielen, so werden auch die Eier an der andern Spitze benutzt.

26. Kochspiel.

Die Spieler setzen sich in einen Kreis. Ein ausgezählter tritt vor und beginnt das Spiel, indem er an jeden einzelnen die Frage stellt: „Was willst du kochen?“ — Die am öftesten genannte Speise wird gekocht. Angenommen, es wäre ein Strudel (eine Mehlspeise) gewählt worden, so begibt sich der Koch zu den einzelnen Spielern und fragt jeden: „Was gibst du dazu her?“ Der eine sagt Zimmt, der andere Mehl u. s. f. Hat jeder seinen Theil hergegeben, so muß der Koch alle Namen der Reihe nach schnell hersagen können. Das Interesse des Spieles liegt somit darin, daß sich der Koch merken muß, was jede Person zur Speise hergegeben hat.

27. Vor- und Nachspiel.

Alle Spieler singen:

Vier Gänse saßen im Stroh;
Sie saßen
Und fraßen,
Und machten's alle so.

---

starr und schleuderten den Unseligen von der prallen Decke empor, daß er in die blauen Lüfte hinauf wirbelte wie eine Lerche.“ — Über das prellen (schupfen) vergl Grimm, Rechtsalterthümer 726. — Seb. Franke's Weltbuch 51a schildert den fränkischen Fastnachtsbrauch so: „halten auch ir vier ein leilach bei den vier zipfeln und ein ströinen angemachten butzen in hosen und wammes mit einer larven, wie ein todten man, schwingen si in mit den vier zipfeln auf in die höhe und entpfahen in wider in das leilach.“ J. Grimm. Deutsche Mythologie 727.

Nun macht ein früher gewählter Vorspieler etwas vor, was die andern nachahmen müßen.

28. Abraham hatte sieben Söhne.

Die Spieler setzen sich so, daß sie den Vorsprecher, den sie erwählt haben, gut sehen können. Dieser sagt:

Abraham hatte sieben Söhne,
Sieben Söhne hatte Abraham;
Sie waren alle froh
Und machten's alle so.

Wer jetzt unterläßt das nachzuahmen was der Vorsänger vormacht, der wird gestraft.

29. Profosenspiel.

Jeder Mitspieler wählt sich ein Geschäft. Einer von ihnen aber macht den Profos, nimmt einen Plumpsack und geht zuerst zum Schuster und fragt ihn: Warum hast du mir keine Stiefel gemacht? — Antw.: „Weil mir der Rothgärber schlechtes Leder gegeben hat". Hierauf geht der Profos zum Rothgärber und fragt ihn um die Ursache, warum er schlechtes Leder gegeben habe. — Weiß der Gärber nicht sogleich zu antworten, so bekommt er einen Klapps mit dem Plumpsacke. So verfährt der „Profos" mit jedem andern, der auf seine Frage nicht gleich zu antworten weiß.

30. Postspiel.

Hierbei setzen sich alle Spieler in einen Kreis und wählen sich verschiedene Namen, und zwar Namen von Städten, wie: Wien, Berlin, Paris, London u. s. w.; dann nimmt einer der Spieler z. B. der, welcher Wien heißt, den Plumpsack und wirft ihn mit dem Worte „Trara" nach Berlin. Berlin ruft zurück: „Wer ists?" — Darauf erwiedert Wien: „Die Post." Dann fragt Berlin: „Von wo?" — Wien entgegnet: „Von Wien." — Nun ruft wieder Berlin: „Wohin?" — worauf Wien eine der gewählten Städte, z. B. London nennt. Berlin wirft nun den Plumpsack mit dem üblichen „Trara" begleitet nach London, worauf zwischen Berlin und London dieselben Worte gewechselt werden. Wer nicht weiß, was er zu sprechen oder wohin er den Plumpsack zu werfen hat, der muß ein Pfand geben.

31. Pfennigeinstreichen.

Die Spieler setzen sich in einen Kreis und einer von ihnen stellt sich in den Mittelpunkt desselben. Dieser tritt nun vor jeden der Spieler, die wie mit zum Gebete gefaltenen Händen dasitzen, und fährt mit seinen ebenfalls flach zusammengehaltenen Händen zwischen die ihrigen, indem er dabei spricht: „Ich streich dir einen Pfennig ein, sag nicht ja und nicht nein, nicht schwarz und nicht weiß, und beiß der Katz' den Schweif nicht ab."

Nachdem er alle Pfennige eingestrichen, begibt er sich wieder zum ersten, und fragt ihn, was er sich für seinen Pfennig gekauft habe, ob das gekaufte theuer und schön war, welche Farbe es gehabt hat ꝛc.

Der gefragte darf nie mit „ja" und nie mit „nein" antworten; wer das thut, hat verspielt und gibt ein Pfand.

Freilich gehört dazu ein geübter Spieler, der meist solche Fragen zu stellen weiß, auf die sich am besten mit „ja" oder „nein" antworten läßt, z. B.

— Hast du dir für deinen Pfennig etwas gekauft?
Antw. Ich habe mir etwas gekauft.
— Was hast du dir gekauft?
Antw. Einen Stock.
— Einen Stock?
Antw. Einen Stock habe ich mir gekauft.
— Hat er dir gefallen?
Antw. Gefallen hat er mir.
— War er denn auch schön?
Antw. Freilich.
— So?
Antw. Natürlich, sehr schön ist er gewesen.
— War er braun?
Antw. Er war schwarz.
— Schwarz war er?
Antw. Schwarz wie Kohle,
— Wirklich?
Antw. Wie gesagt, schwarz war er.
— Nicht blau?
Antw. Kohlrabenteufelschwarz war er.

— Hat er deiner Mutter gefallen?
Antw. Er hat ihr sehr gut gefallen.
— Deinem Vater auch?
Antw. Dem auch.
— Wo hast du ihn gekauft?
Antw. Beim Kaufmann.
— Wo bist du hineingegangen, beim „Ja“-Thürl oder beim „Nein“-Thürl?
Antw. Bei dem ersteren.
— Beim „Nein“-Thürl?
Antw. Beim Hausthürl.
— Bei welchem? ꝛc.

Auf diese und ähnliche Weise befragt der Pfennigeinstreicher sein munteres Völklein. Wer sich verschnappt und ein „ja“ oder ein „nein“ sagt, gibt ein Pfand; verschnappt sich aber keiner und werden die Bemühungen des Pfennigeinstreichers alle zu Schanden, dann wendet er sich verdrießlich und unter dem Gelächter und Spotte der anderen zum nächsten Spieler und fängt wieder von neuem an.

Strafen, die dann beim Pfänderauslösen vorkommen sind: „Speck schneiden“. Der büßende stellt sich seitwärts und sagt:

Ich schneid', ich schneide Speck,
Wer mich lieb hat, holt mich weg!

„Schinken schneiden!“ Da spricht der Eigenthümer des Pfandes:

Ich schneid', ich schneide Schinken,
Den ich lieb hab', will ich winken!

Wem gewinkt wird, der muß erscheinen und den büßenden mit einem Kuß erlösen.

Wenn dieses Spiel im Freien ausgeführt wird, so muß der gestrafte eine Strecke weit auf Händen und Füßen gehen; auf den Rücken wird ihm ein Häuflein Gras gelegt, von dem er nichts verlieren darf. Verliert er etwas, so macht er Bekanntschaft mit dem Plumpsacke.

Anmerkung: Zu Dingenau in Mähren wird dieses Spiel „Buttermilchverkaufen“ genannt. Statt des Pfennigeinstreichens macht der Vorspieler die Geberde des „Milchausfüllens“ und spricht:

Wenn der Wind weht,
Wenn der Hahn kräht,
Will ich wieder kommen,
Und mein Geld holen;

Dann darfst nicht „nein“ sagen,
Auch nicht „ja“ sagen,
Und nicht weinen,
Und nicht greinen.

Nicht viel anders dürfte auch jenes Spiel gewesen sein, das Fischart im Gargantua cap. 25 mit den Worten: „wer ja vnd nein sagt“ — anführt.

VIII. Auszählreime.

1.

Rische, rasche, rei,
Eins, zwei, drei,
Mist, mast, maust,
Du bist draußt.

2.

Asl, Wasl, Thomas Glasel,
Witz, Wutz, außigstutzt.

Anderwärts wird noch dazu gesagt:

Rothe Hosen, blaue Strimpf' —
Pfui da Teixl, durtn stinkts.

Auf den das Wort „stinkts“ kommt, der ist der ausgezählte.

3.

Ini, ani, a,
Kapitania,
Zitriwelli, zitribu,
Draußt bist du.

4.

An, dan, din,
Sarakamin,
Sarakadikadaka,
Edel, Knedel, womp!

5.

Anigl, panigl, subtrahi!
Tivi, tavi, domini,
Ekos, pokos, kasminokos,
Zinki, zaki, draußt.

6.

En, den, die Nuß,
Sauracka die Nuß,
Sauracka, dicka, dei,
Du bist frei.

7.

Ene, bene, trit, wa, trelle,
Zischla, weschla, doria,
Compani, compana,
Zischla, weschla, doria.

8.

Ani, wani—dicki, dani—si,
wi—companie—pfiffaracka—
dicka, dacka—hai, wi, wum.

(Graz.)

9.

Eniche, deniche, dicka,
Dicka, bohla, knacka,
Erla, behrla, puff.

(Gurschdorf in Schlesien.)

10.

Un, deux, daki, dam,
C, W, gowinam,
Alle racken,
Dicken, dacken,
Alle, male, bum.

11.

Un, deux, trois, quatre!
Macht man Säle wia ward,
Mächt man Säle wia vous,
Machen sie die Thüre zu;
Denn es wär' mir gar nicht lieb,
Wenn die Thüre offen blieb.
Eins, zwei, drei,
Du bist frei.

12.

Eins, zwei,
Polizei;
Drei, vier,
Grenadier;
Fünf, sechs,
Alte Hex;
Sieben, acht,
Gute Nacht;

Neun, zehn,
Laß dich nimmer sehn!*)

13.

In der Wochen,
Hat mein Vada a Fad'l[1]) agstochen;
Kriagst du a Wurst
Und i a Wurst,
Und der a Batzl auf d'Nas'n.[2])

[1]) Junges Schwein. [2]) Da wird jenem, auf den dieses Wort kommt, ein sanfter Schlag auf die Nase gegeben.

14.

Eins, zwei, drei,
Bicker, backer, neu,
Bicker, backer, Hawanstroh,[1])
Is mein Vada a Schnitzerlman;
Schnitzlt ma a Wagerl,[2])
Fahr i übers Grawerl,[3])
Kum i zum klan Brindl,[4])
Find i a klans Kindl.[5])
Wia solls haßen?
Mauertaschen, Zuckertaschen!
Wer wird die Windl waschen?
I oder du,
Müllersbu;[6])
Der und der,
Schickt mi her,
Wann das Körblein fertig wär.
Morgen sechs,
Wird gehext,
Morgen sieb'n,
Wird gerieb'n,
Morgen acht,
Wirds gemacht,
Morgen neun,
Muß das Körblein fertig sein.

[1]) Haferstroh. [2]) Er schnitzt mir einen kleinen Wagen. [3]) Graben. [4]) Kleiner Brunnen. [5]) Kleines Kind. [6]) Des Müllers Bub.

15.

Eins, zwei, drei,
Butter auf den Brei;
Salz auf den Speck,
Hans geh weg!

---

* Anderwärts geht es bis zwölf und darüber. Man vergl. Rochholz S. 114.

16.

Eins, zwei, drei,
Nixi, nori, nei,
Niri, nori, Pfefferkorn,
Der Müllner hat die Frau verlorn,
Und der da hat sie g'fundn.
Die Maus schlagt die Trummel,
Der Vog'l sitzt am Ladn,
Und spinnt an gold'nen Fadn;
Der alte Gigasgogasman,[1])
Hat a Gattjehosen an.

17.

En ıl, Bengl, schlag mi net,
Kraut und Ruabn mag i net,
Klani Fischerln aß i gern,
Wann sie bald gesotten wern.
In da Judengaff'n,
Steht a volle Flasch'n,
Trink aus!
Sauf aus!
Dein Leben is aus.

18.

Angerle, bangerle, schlag mi net,
Kraut und Ruabn, das mag i net,
Klani Fischerln aß i gern,
Kans net habn von meinem Herrn;
Kikerihan,
Reit davon,
Lauf davon!
Kummt der Weber mit der Schitzen,
Kummt er mit der Weberschnitzen;
Eins, zwei, drei,
Bikibakinei;
Kirschner und sein kurze Katz,
Manderl du wirst außikratzt.

19.

Anderle, Wanderle, Wichs und wer,
Sagt mir nur wer is denn der?
Es is Johannes von der Welt,
Er hat einen Sack voll Geld.
Igel, Stigel,
Pfefferstrigel;
Dux, aus,
Du bist drauß.

---

[1]) Über diesen Mann vergl. Vernaleken, Mythen S. 86 und S. 63.

20.

Enze, denze, dichlemé,
Dichlé, dachlé, domené.
In der Not,
Gib das Brot.
Agl, Spagl, Zuckerhaus,
Du bist drauß.

21.

Eins, keins — stricka, nella —
Pomma, zella — ficka, facka —
Donna, schnacka —
Iberli, fiberli, puff.

22.

Hänschen kommt gerannt,
Aus dem Schwabenland,
Lauft da in des Nachbars Haus,
Ißt den Topf voll Honig aus,
Läßt den Löffel drinnen stecken,
Wart ich will dir Honig lecken!
Wir wollen wetten,
Um drei gold'ne Ketten,
Und ein Schöppchen Wein,
Peter du must's sein.

23.

One, done, tunka, funka,
Rabe, Schnabel, Tippel, Tappel,
Käsepappel, ulle, bulle, ruft,
Dip, dop aus, du liegst drauß.

24.

Griwas, Grawas, Holderstock,
Wie viel Hörner hat der Bock?
Fünf, vier, drei, zwei,
Du gehst am ersten frei.

25.

Eins, zwei . . . . (bis) neun,
Bub schenk ein,
Bub trink aus,
Du bist drauß.

26.

Eins, zwei, drei, vier, fünf,
Strick mir ein paar Strümpf,
Strick sie mir nicht zu groß und nicht zu klein,
Sonst bist du ein Eselein.

27.

Eins, zwei . . . . (bis) dreizehn,
Geh mit mir nach Weizen,
Geh mit mir nach Polen,
Der Kukuk*) soll dich holen.

28.

Ein Schmied wollte ein Pferd beschlagen.
Wie viel Nägel braucht er?
Eins, zwei, drei,
Und a Fuhr Heu,
Und a Fuhr Habernkern,
Frißt das Rösserl gar so gern.

29.

Hintaus, voraus,
Treibt da Halda[1]) d'Küa aus.
Kimmt da Hansl mit da Geig'n,
Hülft den Halda d'Küa austreib'n;
Kimmt da Wida,[2])
Stößt'n nida;
Kimmt da Bein,[3])
Scherrt'n ein;
Kimmt de Maus,
Grobt'n aus,
Tragt'n in sein Vadanhaus.[4])
Da Vada mocht si a Loata[5]) draus,
Da Jud kaft si de Loata aus,
Und macht si a Pfeiferl draus;
De Pfeifarl gengan piff, paff, piff, paff!
Du bist draußt.

(Schattau bei Znaim.)

[1]) Halter, der die Kühe weidet. [2]) Widder. [3]) Biene. [4]) Vaterhaus. [5]) Leiter.

30.

Kikerihay!
Spring davon,
Hast a stumpfes Kitterl an.
Wer is draußt,
I oder du?
Der grobe Lümmel,
Der bist du.

31.

Eine Wand, die andre Wand,
Kommt der Schwarze[1]) vom Boden gerannt;
Rannte durch das neue Haus,
Kommt die junge Frau heraus,

[1]) Auch öfters „Peter".

*) Nach einer anderen Variante: „Der Teufel soll dich holen".

Zählt die jungen Hendln[1]) aus:
Der erste war der Kapphahn,
Der zweite war der Haushahn,
Den dritten müssen wir nausschlahn.[2])

(Theresienstadt in Böhmen.)

[1]) Hühner. [2]) Hinausschlagen.

32.

Enterle, wenterle, witzwitz, waren,
Haber, staber, Zuckerkarren,[1])
Eins, zwei, drei,
Du bist frei.

(Böhmen.)

[1]) Zuckerkanne, Büchse.

33.

Gehst in d'Schul, so lernst du was,
Lernst du was, so kannst du was.
Mein Vada[1]) is a Seiler,
Flecht a langi Schnur,
Bis zum Himmelstur.[2])
Sitzen drei beisammen:
Die erste schaut mi sauba an,
Die zweite schaut mi neben an.
Die dritte nimmt an gschbitztn[3]) Stein,
Schlagt—n mir auf's Köpfelein.
Petrus is a alda Man,
Sagt, sie hat mir Recht gethan!
Nuß, puff, draußt!

[1]) Vater. [2]) Himmelsthor. [3]) Spitzig.

34.

Eins, zwei, drei,
Fikas, Fokas, Fei,
Fikas, Fokas, Vögelein,
Der neunte muß der Blinde sein.

35.

Eins, zwei . . . . (bis) neun,
Geh ins Gäßlein 'nein,[1])
Im Gäßlein ist ein Haus,
Im Haus ist ein Garten,
Im Garten ist ein Baum,
Auf 'm Baum ist ein Nest,
Im Nest ist ein Ei,
Im Ei ist ein Dotter,
Im Dotter ist ein Has',
Der springt dir auf die Nas'.

[1]) Für: hinein.

Nro. 33 klingt an die alte Nornensage an.

IX. Sprechübungen und Reime verschiedener Art.

Wie in allen deutschen Landestheilen, so finden wir auch in Österreich zahlreiche Lautspiele und Anreime (Allitterationen), die meist als Übungen im schnellsprechen gelten. Wir lassen dieselben ungedruckt und beschränken uns auf eine kleine Anzahl, die theils Sprechübungen, theils Kettenreime, theils Neckreime sind. Ähnliche finden wir in Simrocks deutschem Kinderbuche, bei Rochholz, Müllenhoff, Meier u. a.

1.

Mein Müllermeister, Michael, muß mir mein Maßl Mundmehl mahlen; meine Mutter muß mir Mehlspeis machen.

2. alasssielachsasser.

(Aal aß sie
Lachs aß er.)

3.

Hinter mein Vater sein Stadelthor,
Da steht a Rührbam, a Rehrbam,
A Regamentspferscherbam;
Wer den Rührbam, den Rehrbam,
Den Regamentspferscherbam
Dreimal nennen kann:
Das is a braver Mann.

4.

Ich hab beim Lederer gessen,
Hab Löffel, Gabel und Messer,
Beim Lederer,
Beim Essen,
Vergessen.

(Siebenmal nacheinander zu sagen.)

5.

Springt da Hirsch übern Bach, brockt si
drei driedoppelte schöne greane broate
Braumbeerblättablaln von an Bam ab.
Des is a brava Man, der si drei drie-
doppelte schöne greane broate
Braumbeerblättablaln von an Bam
abrocka kan.

(Aus Göpfritz in der Wild.)

6.

Bosesen, Bosesen,
Wo bist so lang g'wesen?
Im Himmel sechs Wochen;
Der Johann thuat kochen,
Die Jungfrau thuat spina,
Die Engeln than singa.
Machts auf, machts auf,
Da Kaiser fahrt aus,
Mit Stiefeln, mit Spurn,
Mit sechs gelbi Ruabn,
Mit hundert Krowaten,
Mit tausend Soldaten.

Anderwärts kann man diesen Reim hören:

Bosesen, Bosesen!
Wo bist so lang g'wesen?
Im Himmel sechs Wochen,
Maria thuat kochen,
Josef thuat spina;
Wo sein die sechs Jinga?
Sie sein schon gestorben.
Wer hat sie begraben?
Sechs jüdische Knaben.
Wia hab'ns g'haß'n?
Kitsch, Kratsch, Kralawatsch.

7.

Steuer und Gaben, dös gib i nit,
Bis die Kuah a Müli gibt.
Müli gib i da Köchin,
Köchin gibt ma Trank. —
Trank gib i in Schweindl,
Schweindl gibt ma Borsten.
Borsten gib i in Schuaster,
Schuaster macht ma Schuah.[1])

---

[1]) Daß auch der in der Kinderwelt eben so weit verbreitete als beliebte Kettenreim schon im Mittelalter bekannt gewesen ist, das hat Zingerle in seinem deutschen Kindspiel im Mittelalter nachgewiesen. Daselbst ist ein solcher aus dem 14. Jahrhundert mitgetheilt. (S. 164.)

8.

Gestern hab i kegelgschiebn,
Kreuzer is ma überbliebn;
Kreuzer hab i Bauern gebn,
Bauer hat ma Kerndl gebn,
Kerndl hab i Müller gebn,
Müller hat ma Mehl gebn,
Mehl hab i Bäcker gebn,
Bäcker hat ma Wecken gebn,
Wecken hab i Mutter gebn,
Mutter hat ma Krapfen gebn,
Krapfen hab i Vater gebn,
Vater hat ma Staberl gebn,
Staberl hab i Lehrer gebn,
Lehrer hat ma Batzen gebn,
Batzen hab i Schwein gebn,
Schwein hat ma Borsten gebn,
Borsten hab i Schuaster gebn,
Schuaster hat ma Stiefel gebn,
Stiefel hab i Schneider gebn,
Schneider hat ma Kladerl gebn,
Kladerl hab i Maderl gebn,
Maderl hat ma Busserl gebn.

9.

Eine Henn' und ein Hahn,
Meine Predigt geht an.
Hanti putanti,
Süß ist nicht hantig,
Hantig ist nicht süß,
Ein Bauer ist kein Fürst,
Ein Fürst ist kein Bauer,
Mein Leben ist sauer,
Sauer ist mein Leben,
Der Weinstock hat Reben,
Reben hat der Weinstock,
Ein Kalb ist kein Ziegenbock,
Ein Ziegenbock ist kein Kalb,
Meine Predigt ist halb,
Halb ist meine Predigt,
Mein Bauch ist noch ledig,
Ledig ist mein Bauch,
Meine Mütze ist rauch,
Rauch ist meine Mütze,
Mein Bruder heißt Fritze,
Fritze heißt mein Bruder,
Die Maus ist ein Luder,
Ein Luder ist die Maus,
Meine Predigt ist aus.[1])

[1]) **Varianten** bei Simrock, deutsches Kinderbuch. S. 83, in des **Knaben Wunderhorn** III, Kinderlieder 22. „Kinderpredigt“.

10. Was sich die Kinder beim stricken erzählen.

Eins, zwei, drei,
Alt is net neu,
Neu is net alt.
Warm is net kalt,
Kalt is net warm,
Händ san kane Arm,
Arm san kane Händ,
Und Nasen san kane Zähnd,
Zähnd san kane Nasen,
Hund san kane Hasen,
Hasen san kane Hund,
Und krank is net g'sund,
G'sund is net krank,
Stuhl is kan Bank,
Bank is kan Stuhl,
Buama ghörn in d'Schul,
In d'Schul ghörn de Buam,
Kraut is kan Ruam,
Ruam san kan Kraut,
Mein Diarn is a Braut,
A Braut is mein Diarn,
Äpfeln san kane Birn,
Birn san kane Äpfel,
Maß is kan Tröpfl,
Tröpfl is kan Maß,
Und der Kruag is kan Glas,
Glas is kan Kruag,
Und weni is net gnua,
Gnua is net weni,
Dreck is kan Häni,
Häni is kan Dreck,
Und d'Schwarten kan Speck,
Speck is kan Schwarten,
Und spüln thuat ma mit die Karten,
Mit die Karten thuat ma spüln.

11. Zum vor- und nachsprechen.

Das ist das Haus vom hölzernen Mandl. Das ist das Thürl vom Haus vom hölzernen Mandl. Das ist das Schloß vom Thürl vom Haus vom hölzernen Mandl. Das ist das Bandl vom Schloß vom Thürl vom Haus vom hölzernen Mandl. Das ist die Maus, die genagt hat vom Bandl vom Schloß vom Thürl vom Haus vom hölzernen Mandl.

Das ist die Katz', die gefressen hat von der Maus, die genagt hat vom Bandl vom Schloß vom Thürl vom Haus vom hölzernen Mandl. Das ist der Hund, der gebissen hat die Katz, die gefressen hat die Maus, die genagt hat vom Bandl vom Schloß vom Thürl vom Haus vom hölzernen Mandl.

Das ist der Stock, der geschlagen hat den Hund, der gebissen hat die Katz, die gefressen hat die Maus, die genagt hat vom Bandl vom Schloß vom Thürl vom Haus vom hölzernen Mandl. Das ist das Feuer, das verbrannt hat den Stock, der geschlagen hat den Hund, der gebissen hat die Katz, die gefressen hat die Maus, die genagt hat vom Bandl vom Schloß vom Thürl vom Haus vom hölzernen Mandl.

Das ist das Wasser, was gelöscht hat das Feuer, was verbrannt hat den Stock, der geschlagen hat den Hund, der gebissen hat die Katz, die gefressen hat die Maus, die genagt hat vom Bandl vom Schloß vom Thürl vom Haus vom hölzernen Mandl.

Das ist der Ochs, der gesoffen hat das Wasser, was gelöscht hat das Feuer, was verbrannt hat den Stock, der geschlagen hat den Hund, der gebissen hat die Katz, die gefressen hat die Maus, die genagt hat vom Bandl vom Schloß vom Thürl vom Haus vom hölzernen Mandl.

Das ist der Metzger, der geschlagen hat den Ochsen, der gesoffen hat das Wasser, was gelöscht hat das Feuer, was verbrannt hat den Stock, der geschlagen hat den Hund, der gebissen hat die Katz, die gefressen hat die Maus, die genagt hat vom Bandl vom Schloß vom Thürl vom Haus vom hölzernen Mandl.

Das ist der Teufel, der geholt hat den Metzger, der geschlagen hat den Ochsen, der gesoffen hat das Wasser, was gelöscht hat das Feuer, was verbrannt hat den Stock, der geschlagen hat den Hund, der gebissen hat die Katz, die gefressen hat die Maus, die genagt hat vom Bandl vom Schloß vom Thürl vom Haus vom hölzernen Mandl.[1])

12. d'Schnitzerlbank.

Ei du scheni, ei du scheni, ei du scheni Schnitzerlbank,
Bald kurz, bald lang,
Bald Schnitzerlbank!
Das is krumm und das is grad
Und das is a Wagenrad.
Wagenrad,
Kurz und grad,
Kurz und lang,
Schnitzerlbank.
Ei du scheni, ei du scheni, ei du scheni Schnitzerlbank,

---

[1]) Vgl. Gutsmuths Jugendspiele S. 331. Frieschbier, preuß. Volksreime Nr. 728.

Bald kurz, bald lang,
Bald Schnitzerlbank!
Das steht hin und das steht her
Und das is a Lichtputzscher.
Lichtputzscher,
Hin und her,
Krumm und grad,
Wagenrad,
Kurz und lang,
Schnitzerlbank.
Ei du scheni, ei du scheni, ei du scheni Schnitzerlbank,
Bald kurz, bald lang,
Bald Schnitzerlbank!
Das is a Messer und das is a Gab'l,
Und das is a Feuerstag'l;
Feuerstag'l,
Messer und Gab'l,
Lichtputzscher,
Hin und her,
Krumm und grad,
Wagenrad,
Kurz und lang,
Schnitzerlbank.
Ei du scheni, ei du scheni, ei du scheni Schnitzerlbank,
Bald kurz, bald lang,
Bald Schnitzerlbank.
Das is a Fimel und das is a Fumel
Und das is a Spielmannstrummel.
Spielmannstrummel,
Fimel, Fumel,
Messer, Gab'l,
Feuerstag'l,
Lichtputzscher,
Hin und her,
Krumm und grad,
Wagenrad,
Kurz und lang,
Schnitzerlbank.
Ei du scheni, ei du scheni, ei du scheni Schnitzerlbank,
Bald kurz, bald lang,
Bald Schnitzerlbank. [1])

13. [2])

D' Sunn scheint,
's Vögerl greint,
Der Vater sitzt in Ladn,
Spinnt an langen Fadn,
D' Mutter sitzt in Wirtshaus,
Und buxt alle Glasln aus.

---

[1]) Wird ziemlich eintönig gesungen mit wellenförmiger Hebung und Senkung. Ähnliches bei Simrock S. 274.
[2]) 13. Vgl. Simrock, Kinderb. Nr. 522.

14.

Schau, schau wia's regna thuat,
Schau, schau wia's giaßt,
Schau, schau wia's Wasserl
Vom Dacherl awa schiaßt.

15.

Drei Rosen im Garten,
Drei Lilien im Wald;
Der Jäger hat g'schossen,
Die Büchse hat knallt.

16.

Lilien, Rosen, Nelken,
Alle Blumen welken;
Aber eine nicht:
Diese ist Vergißmeinnicht.

17.[1]

Unter einer Rosenstaudn,
Laß' ich meine Wohnung bau'n,
Da hat niemand Platz,
Als ich und du mein Schatz.

18.

Baum, Baum,
Äpfel und Pflaum,
Birn und Nüsse,
Brock sie und iß sie.

19.[2]

Anamirl mit'n Katzengschirl!
Geh mit mir in Keller,
Um a Weinl, um a Bierl,
Um an Muschkateller.

20.

Hopsa Wawerl! hopsa Wawerl!
's Ganserl wird di beißen,
Nimm a Staberl,
Hau's auf's Schnaberl,
Wird's di nimmer beißen.

---

[1]) 17. Vergl. „Unter der Linde". Walther v. d. Vogelweide." Nr. 9, bei Pfeiffer.

[2]) 19. Muskateller = sehr süßer, gewürzhafter, italienischer Wein. — „Ey sey getrost lieber Würt: Den lieben Bulen, den ich hab, der ligt beym Würt im Keller, Er hat ein höltzins Röcklein an, vnd heißt der Muscateller . . . . . . Es ist der allerbeste Wein, macht mich lustig zu singen: Frischt mir das Blut, gibt freyen Mut: Als durch sein Krafft vnd Eygenschafft, Nun grüß ich dich mein Rebensafft." Fischart. Gargt. c. 8.

21.[1])

Gih—gagagagaga!
Die Bäurin ist da.
Kikerikih!
Den besten Brocken für mi.
Kutterkutterkutterkutter!
Dem gröſten 's beste Futter.
Kugeruku! kugeruku!
Bin so hungrig als du.
Quaquaquaquaqua!
Wir sind a no da;
Und ich bin der Spatz,
Hab überall mein Platz;
Man braucht mi nit z'locken,
Friß die Bröckeln und die Brocken;
Rufſt du mi nit herbei,
Bin ich selber so frei.

22.[2])

Da Schwed wird kema,
Wird d'Leut mitnema,
Wird d'Fenster einschlagn,
Wird's Blei furttragn,
Wird Kugln giaßn,
Und di daschiaßen. [3])

23.

I bin a klana Rauchfangkira
Und bin a klana Bua.
Und wan i in das kirn ausgeh,
So geh i in alla Fruah.
Geh in Gasserl auf und ab
Und kir alle Rauchfang ab;
Ist die Köchin nit zu Haus,
Kir i a kan Rauchfang aus.
Hi! ha! ha!
Da Rauchfangkira war schon da.

24.

Wenn die Kinder aus dem schwarzen Hollerbaum Pfeifchen machen, singen sie beim klopfen der Hölzer folgendes Lied.

Hanserl, Ganserl, Schnaberl, Baberl,
Weil ich dich im Hemderl habe,
Reiß ich mir ein Bäumlein aus,
Mach' ich mir ein Pfeifchen draus;

---

[1]) 21. Dieser Spruch wird beim Füttern der Thiere gesagt.

[2]) 22. Aus Rappoltenkirchen in N.-Ö. — Kommt auch in Mitteldeutschland vor und stammt wahrscheinlich aus der Zeit des 30jährigen Krieges.

[3]) Wird dich erschießen.

Pfeif ich mir am Morgen,
Kommen alte Storchen,
Sagt die Mutter klipper, klapper,
O du alter Pfeffersacker!

25.

Kling, klang, kling, klang,
Die Rosen fallen ab.
Es sitzt ein Königstöchterlein in einem hohen Turm,
Der Turm, der Turm ist gar zu hoch;
Drum muß ich einen Stein erbaun.
Kling, klang, kling, klang,
Die Rosen fallen ab.

26.

Da draußt in der Au,
Da kommt der Wauwau;
Hats Binkerl am Buckel
Und 's Pfeiferl im Maul.

27.

Wauwauwau findst mi net,
Hintern Bam[1]) bin i net;
Hät i net vira g'schaut,[2])
Hä—s—t mi net auf d'Nasen g'haut.[3])

28. Das Häslein.

Sitzt ein Häslein hinterm Strauch,
Guckt mit beiden Äuglein raus;
Hm! hm! hm! Ha! ha! ha!
Guckt mit beiden Äuglein raus.

Wenn der Jäger mich erblickt,
Schießt er mich durch dünn und dick;
Hm! hm! hm! Ha! ha! ha!
Schießt er mich durch dünn und dick.

Wenn ich abgezogen bin,
Bringt er mich zur Köchin hin;
Hm! hm! hm! Ha! ha! ha!
Bringt er mich zur Köchin hin.

Köchin wird so brav wol sein,
Trägt in mich den Bratspieß ein;
Hm! hm! hm! Ha! ha! ha!
Trägt in mich den Bratspieß ein.

---

[1]) Baum. [2]) Hätte ich nicht hervor geschaut. [3]) So hättest du mich nicht auf die Nase gehauen.

Wenn ich abgebraten bin,
Stellt man mich auf d'Tafel hin;
Hm! hm! hm! Ha! ha! ha!
Stellt man mich auf d'Tafel hin.

Eßt nur, eßt ihr lieben Gäst'!
Hasenbraten schmeckt am best'.
Hm! hm! hm! Ha! ha! ha!
Hasenbraten schmeckt am best.

29.

Der Kukuk auf dem Baume saß,
Es regnete, er wurde naß;
Er nahm geschwind zwölf Weiber an,
Die war'n ihm alle unterthan.
Die erste kehrt das Zimmer aus;
Die zweite tragt das Kehricht aus;
Die dritte macht das Feuer an;
Die vierte setzt die Töpfe dran;
Die fünfte macht die Suppe ein;
Die sechste gibt das Salz hinein;
Die sieb'nte trägt sie auf den Tisch;
Die achte macht die Arbeit frisch;
Die neunte macht gebackne Fisch;
Die zehnte trägt sie auf den Tisch;
Die elfte macht das Bettchen fein;
Die zwölfte legt den Kukuk nein.

30.

Entern Bach, entern Bach,
Fliagn meine Tauben;
Muaß i g'schwind übri geh'n,
Federn z'samklaub'n.

31.

Jodl bum bum!
Stoß 's Heferl net um,
Stoß eini, stoß außi,
Stoß rundumadum!

32. Zum Truthahn:

Roth und blau steht nicht schön,
Der Truthahn, der muß betteln gehn.

---

28. Vergl. Erk, deutscher Liederhort Nr. 57. ff. — Anton Peter, Volksthümliches aus östr. Schlesien I, 80—84.

29. Anderwärts erscheinen sieben, öfters gar vierzehn Frauen. W. Mannhardt hat mit seltener Belesenheit vieles von diesem im deutschen Volksglauben so merkwürdigen Vogel zusammengetragen in Wolf's Zeitschr. III, 209 ff.

33.[1])

I bin no a klani Maus,
Kum i grad zu enk (euch) ins Haus;
Drum nehmts, Leut, mein winsch'n an,
Wal eng sunst nix bringa kan.

34.

Ich hör', ich hör' ein Glöcklein läuten,
Ich weiß nicht was es soll bedeuten,
Endlich, endlich fällts mir ein,
Daß des Vaters Namenstag wird sein.
Ich wünsche ihm ein goldnes Bett,
Rundherum mit Rosen besteckt,
In der Mitt'n den heil'gen Geist,
Der mit ihm in Himmel reist.

35.[2])

Ei ei ei, sagt mein Wei,
Knödl soll i kochen,
Hab' kein Schmalz, hab kein Salz,
's Häf'n is ma brochen.

Muaß i schnell zum Hafner geh'n,
Muaß a Häf'n kaufen,
Steht das goldene Manderl da,
Steßt mi übern Haufen.

Muaß i g'schwind in Keller geh'n,
Muaß a weni naschen,
Steht das goldene Manderl dort,
Mit der silbernen Taschen.

Muaß i g'schwind ins Wirtshaus geh'n,
Muaß a Seiterl trinken,
Steht das goldene Manderl da,
Thuat ma immer winken.

Muaß i gschwind in Garten geh'n,
Muaß a Bleamerl brocken,
Steht das goldene Manderl da,
Mit der silbernen Toggen.

Muaß i g'schwind ins Zimmer geh'n,
Muaß a weni schau'n,
Steht das goldene Manderl da,
Haut mi auf die Haub'n.

---

[1]) 33. Horn in N.-Ö.

[2]) 35. Für „goldenes Manderl" hört man oft das „bucklades Manderl." Varianten finden sich in: Mythen und Bräuche von. Th. Vernaleken S. 73. Wunderhorn S. 412. Simrock deutsches Kinderbuch Nro. 253.

Muaß i g'schwind in Kirchen geh'n,
Muaß a weni beten,
Steht das goldene Manderl da,
Mit der silbernen Ketten.

Muaß i g'schwind in d'Strickschul geh'n,
Muaß a weni stricken,
Steht das goldene Manderl da,
Thuat mi immer zwicken.

36.

Türkisch, krowotisch
In Ungarn gehts zua,
Da tanzen die Madln,
Da kleschen die Schuah.

37.

Wan ma will in Himmel steign,
Braucht ma a lange Later,
Will ma aber awasteign,
Bricht ma si die Baner;
Baner falln ins Judenhaus,
Juden machen Pfeiferln draus.*)

38.

In der Höll' is warm,
Weil die Teufeln umfarn;
Im Himmel is kalt,
Weil der Schnee awafallt.

Oder:

Wanst im Himmel, sagt'r,
Willst kema, sagt'r,
Muast Fäustling, sagt'r,
Mitnehma, sagt'r,
Denn in Himmel, sagt'r,
Is gar kalt, sagt'r,
Weil der Schnee, sagt'r, awafallt.

39.

Adam und Eva,
Die schwimmen übern See,
Adam geht unter
Und d'Eva in d'Heh.

---

*) Vgl. oben S. 51 in Nr. 4.

40. Die Tage der Woche.

Montag fangt si d'Woch'n an,
Dienstag hab i no nix dan,
Mittwoch is mitt'n in da Woch'n,
Donnerstag will i was guat's koch'n,
Freitag is gar a spera[1]) Tag,
Den ma kaum datragen mag,
Samstag muaß ma si putzen und scher'n,
Sonntag Gott lob'n und verern.

41.

Zwegn meiner[2])
Zwegn deiner
Kan sein was nur wül,[3])
Wan die Drud net rein[4]) kummt,
So sag i net vül.[5])

42.

In dem Gass'l
Steht a Fass'l,
In das Fass'l hab i gschaut,
Was war drin?
A sauers Kraut.

43.[6])

Hopp hopp hopp Deidarlman!
Fahr ma in die Stadt,
Um a Glaserl Wein,
Um a Lawarl Brot,
Um a Schiberl Mandelkern,
Frißt mein Rossarl herzli gern.

44.

Hopa hopa Reita!
Saberl an der Seita,
Karawina in der Hand,
Reiten wir nach Engelland.

---

[1]) Kärglich.

[2]) Meinet- und deinethalben oder meinet- und deinetwegen. [3]) will. [4]) herein. [5]) viel.

[6]) 43. Wiegen- und Schaukellieder, Scherzlieder und ähnliche, wie sie überall den unmündigen vorgesungen werden, finden wir auch in den österreichischen Ländern in großer Anzahl. Es sind meist nur Varianten zu den Liedchen, welche Simrock im deutschen Kinderbuche, Meier in den Kinderreimen aus Schwaben, Rochholz aus der Schweiz u. a. mitgetheilt haben. Wir beschränken uns auf einige weniger bekannte.

Engelland ist zugeschlossen!
Reiten wir nach Wien.
In Wien ist ein Schulhaus,
Da schaun die schlimmen Bub'n raus.

45.

Das Büblein hat ein Rößlein,
Will reiten auf das Schlößlein.
Hopp, Hopp, Hopp!
Rößlein lauf Galopp!
Das Rößlein will nicht laufen,
Das Büblein wills verkaufen;
Da lauft es: Trab, trab, trab!
Und wirft das Büblein ab.

46.

Man nimmt die Hände des Kindes, schlägt sie gegen einander und sagt:

Hopp, hopp, hopp,
Zischerlman (auch Schimmerlman)
Unser Katz hat Stieferln an,
Geht zum Brindl,[1])
Find't a Kindl,
Wia soll's haßn?
Zuckermündel.

47.

Hopp! hopp! hopp! Hoserlmann!
Ziach 'n Katzerl d'Stieferln an,
Reit' mit mir nach Hollabrunn,
Liegt a Kinderl in da Sunn.
Wia solls Kinderl haßen?
Kitzerl oder Katzerl?
Wer wird d'Windeln waschen?
's Maderl mit da silbern Taschen.[2])

48.

Wenn die Kinder klein noch sind,
Reiten sie auf Stöcken;
Wenn sie größer werden,
Reiten sie auf Pferden;
Sind sie groß gewachsen,
Reiten sie nach Sachsen,
Wo die schönen Mädchen auf den Bäumen wachsen.[3])

---

[1]) Dieses „Brindl" ist auf Holdas Brunnen, aus dem die Seelen der neugebornen Kinder kommen, zu beziehen. Simrock, deutsche Mythologie p. 403.

[2]) Vgl. Simrock, deutsches Kinderbuch, S. 326. — Rochholz, Alem. Kinderlied, S. 129.

[3]) Vgl. Wolf's Zeitschr. IV, 345.

49.

Blondhaariges Dirndl' i hab di recht gern,
I möcht' weg'n dein Flachshaar a Spinnradl wern.

50.

Hi! Hat! Schimmerl-Braun!
Morgen thuan ma Haber baun;
Wan das Schimmerl gar net will,
Nimm i halt den Peitschenstiel,
Hau das Schimmerl über d'Lenden,
Schimmerl muaß si schwenken.
Hi! Hat! Schimmerl-Braun!
Morgen thuan ma Haber baun.

51.

Hoppa, Hoppa, Reita!
Wan er fallt so schreit a,
Fallt er in den Graben,
Fressen ihn die Raben,
Fallt er in den Sumpf,
Macht er einen Plumpf.

52.

Wenn das Kind zu gehen anfängt, muß es folgenden Spruch lernen:

I bin a klana Pumpernigl,
I bin a klana Bär,
Und wia mi Gott erschaff'n hat,
So zwazle[1]) i daher.

53.

Henderl bibi!
Henderl gogo!
Wanst m'a kan Aderl[2]) dernst[3]),
Stich i di o.[4])

54.

Wenn das Kind einen Zahn verliert, so sagt es:

Maus, Maus gib ma an eisern Zahn,
I gib dir an banern[5]) Zahn.

55.

Was soll i denn singen,
Wan i nix kan?

---

[1]) Mit wackelndem Gange einherkommen.
[2]) Ei. [3]) Legst; von deana, d. i. Eier legen. [4]) Ich steche dich ab.
[5]) Beinern. Vgl. über diesen Spruch: „Gertrud mit der Maus, die Allerseelenherrin“ in Rochholzens „Drei Gaugöttinnen“. S 161 ff.

Sing i mit d'Henderln,
So beckt mi da Hahn.

56.

Wenn das Kind zu gähnen beginnt und schläfrig wird, so sagt die Mutter: Kommt er schon der Pechzahrer? oder: Es kommt s'Pechmandl. [1])

57. [2])

Beim Abzählen der Finger:

Der hat den Hasen geschlagen,
Der hat ihn nach Hause getragen,
Der hat ihn geschnitten,
Der hat ihn gebraten,
Das Wuzerl hat die Beine abgnagt.

58. Fingerspiel:

Hanserl und Lieserl war'n zwa kreuzbrave Leut',
Hab'n die Supp'n aufgessn, hab'n d'Schüssel hingstellt
Hansl fliag furt, Lieserl du a!
Hansl kumm wieder, Lieserl du a! [3])

59. Die zwei Gvatriazen.

Die Mutter macht aus den zwei Zipfeln der Schürze, indem sie in jede Hand einen nimmt, zwei Figuren, welche die beiden Gvatriazen vorstellen sollen. Diese werden nach der Art, wie sich Frauen zu küssen pflegen, hin- und herbewegt und dabei wird folgendes gesagt:

Griaß d'Frau Gvatriazen! Wo geht d'Frau Gvatriazen hin?
In d'Apridok'n, um a Kloderözen,
um a Klederezen, um a Kliderizen,
mein Kind hat d'Schwidrizen, hat die ganze Nacht gschwidritzt.

60.

Es schwimmen drei Enterln am Wasser
Und heb'n die Köpferl in d'Heh;
Hiazt muaß i mein Kinderl verlass'n,
Wia thuat ma das Herzerl so weh.

---

1) „In Tirol kennt man auch ein Pechmannl". Zingerle S. M. und G. S. 6.

2) 57. Andere bei Simrock, deutsches Kinderb. S. 7. E. Meier S. 10. Stöber S. 13. Rochholz Alem. Kindersp. S. 108. Zingerle Sitten, Gebr. und M. S. 265.

3) Vrgl. Meier, Kinderspiele aus Schwaben S. 11. Nr. 35.

61.

Wenn das Kind nieset, sagt die Mutter zu ihm:

Helf dir Gott ins Semmelkörbl,
Hast nit weit zum Becken!
In dem Körberl liegt a Wecken,
Und a Kipferl a.

62. Wie die Mutter das Kind aufweckt.

Auf! Auf!
Sagt der „Auf“.
Thuama schon rasen,
Sagt d'Masen. [1]
Was denn?
Sagt d'Henn;
Habn ma schon a Gwand'l? [2]
Sagt's Mandl!

63.

Wenn man dem Kinde unvorsichtiger Weise ein Leids gethan hat und es hebt stark zu weinen an, so sagt man:

Bitt um Verzeign! [3]
A lukadi [4] Geign,
A lukada Huat,
Sama glei wieda guat. [5]

64.

Kummt der Huckepack [6]
Mitn großen Sack,
Steckt die Kinder nein,
Die nit wolln artig sein,
Wirft sie in das Wasser naus;
Fische freuen sich auf den Schmaus,
Und der Storch auf einem Bein,
Hört die Kinder grimmig schrein.

---

[1]) Meise. [2]) Gewand.

[3]) Verzeihung. [4]) Durchlöchert. [5]) Wir sind gleich wieder gut.

[6]) Ist jenes Wesen, das die Kinder mittelst eines Sackes auf dem Rücken davonträgt. Die Hucke = der Rücken. Daher auch hucken, hocken. Huckepack = auf dem Rücken hängend zum tragen. Weigand deutsch. Wörterb. I. 520. Rochholz S. IV. erwähnt: „Wir sind ergötzt, daß es in einer Welt marmorner und elfenbeinener Statuen (in Griechenland) auch Platz gab für das Puppenbettchen und die Docke; daß unser Plumpsack, Fangemann, Daumennickelspiel, unsere Blindekuh und Huckepack nebst andern Dingen des Mutterwitzes schon galt, damals wo nur gigantische Götter im ehernen Himmel wohnten, 2c.“

65.

Sama[1]) bidibadi beiananda g'wesen,[2])
Hab'n uns bidibadi gern g'habt;
Is da Vada kuma,
Hat in Prigl gnuma,[3])
Hat uns bidibadi außi g'jagt.

66. Auf die unaufhörliche Frage Was?

Was?
An alt's Fas; [4])
Sitzen drei Weib'r drin,
Wiss'n net was;
Ani thuat spina,[5])
D' andere thuat nahn,[6])
Die dritte thuat da Katz
's Schwaserl abdrahn.[7])

67.

Da dromat am Bergerl gu-gu,
Steht a so a Wuzerl wia du,
Geh außi zu ihm, kriagst an Wein und a Bier,
Nuß und Kern,
Kanst a so Wuzerl, Wuzerl wern.

68.[8])

Heiliger Sankt Veit!
Weck mi auf zur rechten Zeit,
Nit zu früh und nit zu spät,
Bis der Hammer fünfi schlägt.

---

[1]) Sind wir. [2]) Beisammen gewesen. [3]) Den Prügel genommen.

[4]) Ein altes Faß. [5]) Eine spinnt. [6]) Die andere näht. [7]) Die dritte dreht der Katze den Schwanz ab.

Diese drei Weiber weisen auf die drei Schicksalsgöttinnen, die Nornen. Auch hier im Kinderspruch trifft es zu, daß zwei Nornen gütig und wollthätig gedacht werden, während die dritte, die der Katze den Schwanz abdreht, die unselige ist. Über die Nornen vergl. Panzer's Beiträge §. 7—20. — Grimm, deutsche Myth. 376 ff. — Simrock's Handbuch 2. Auflage, pag. 363 ff.

[8]) 68. Der hl. St. Veit ist Kinderpatron und wird angerufen, wenn die Kleinen zu Bette gehen, damit sie des andern Tages rechtzeitig erwachen. Bei Rochholz, Alem. Kinderspiel und Kinderlied S. 97 wird auch die Maus mit angerufen:

Müsli, Müsli, Vitli,
weck mi morndes zitli,
nid ze früeh und nid ze spot,
eb die Glogge feufi schloht.

69.

Geh ma schlaf'n,
Sag'n d'Aff'n;
Wo denn hin?
Sagt d'Spinn'.
Am Redoutensaal,
Sagt d'Nachtigall.
Wa net aus![1])
Sagt d'Maus.
Ho! ho! ho!
Sagt da Floh.
Dan ma tanzen?[2])
Sagn d'Wanzen.

70.

Beim Pfeifchenschneiden:

Pfeiferl, Pfeiferl geh,
Sunst wirf i di in Schnee,
Sunst wirf i di in Schindergraben,
Da fressen di die Hund und Raben.

In Westfalen hört man:

Heiliger Sancte Vit,
Weck mik up to rechter tît,
nich to froih un nich to late,
dat ik mik nich verslape.

Anderwärts:

Heiliger St. Veit,
Weck mich auf zur rechten Zeit,
Nicht zu früh und nicht zu spät,
Daß es nicht ins Bett geht.

Der hl. Veit ist als Patron gegen das Bettpissen verehrt; deswegen wird er mit diesem Gebetlein von den Kindern angerufen. Vergl. „Der Hauskobold im Roßkummet," Rochholz, Schweizersagen I. Nr. 211. — Zingerle, S. G. u. M. pag. 157, Nr. 1344, 2. Aufl.
Anderwärts singen die jungen Burschen zur Zeit der Sonnenwende, wenn sie Haus für Haus um Holz bitten gehen:

Heiliger St. Veit,
Schenk uns a Scheit,
A kurz und a langs,
Zum Sunnwendfeuertanz.

„Das Fest der Sonnenwende." Österr. Schulbote 1871, Nr. 19.

[1]) Wär' nicht aus! [2]) Thun wir tanzen?

X. Kinderräthsel.

1.

Wer hat den ersten Rheinlachs gegessen?

Der Mund.

2.

Auf welcher Seite haben die Schafe die meiste Wolle?

Auf der auswendigen.

3.[1]

Was ist lauter Loch und hält doch?

Die Kette.

4.

Was für einen Stiefel kann man nicht anziehen?

Den Nasenstiefel (Stüfer, eigent. Stieber).

5.

Welches Holz macht heiß, ohne daß man es verbrennt?

Das Lineal des Schullehrers.

6.

Wan mas aufhebt, so schreits,
Wan mas liegn lasst, so schweigts.

Die Kette.

7.

Es liegt im Holz und schreit im Dorf?

Das Wiegenkind.

[1]) 3. Vergl. Simrock, deutsches Räthselb. III. Nr. 162.

8.

Wo sind die meisten Soldaten?

Beim Militär.

9.

Wo liegen die meisten Soldaten?

Am Strohsack.

10.

's geht was übern Boden und trabbt nit?

Der Rauch.

11.

Ist der Vater kaum geboren, ist der Sohn schon auf dem Dach?

Der Rauch.

12.

Wer ist hoch geboren?

Der Storch.

13.

Wer hat geschrieen, daß es die ganze Welt gehört hat?

Der Esel in der Arche Noes.

14.

Wo kommen die meisten Füchse zusammen?

Im Winter beim Kürschner.

15.

Eins sind wir alle zwei; doch wenn wir uns zusammenfügen, entzweien wir alles.

Die Schere.

16.

S' fallt in Tump
Und plumpt nicht.

Die Sonne, wenn sie hinein scheint.

17.

Warum wedelt der Hund mit dem Schweif?

Weil der Hund stärker ist als der Schweif; wäre dieser stärker, so würde er den Hund beuteln.

18.

Schneid den Bauch auf, nimm die Seele heraus und lass' es dann mit fünfen spazieren gehn.

Kielfeder.

19.

Es geht durch die Gassen, klopft an Thüren und Fenstern, und wird doch von niemand gesehen.

Wind.

20.

Es geht was umadum ums Haus und sagt immer schnapp auf.

Dachtropfen.

21.

Es gehen elf tausend Jungfrauen über eine gläserne Brücke, und sie bricht nicht.

Fliegen.

22.

Wo ist es am finstersten in der Kirche?

Am Altar, weil da Lichter angezündet werden.

23.

Was ist in der Kirche nicht nöthig und doch da?

Das Dach der Kanzel.

24.

Es ist einer am Dach
Und raucht Tabak.

Schornstein.

25.

Anderthalbs und anderthalbs
zwei drei und dritthalbs.
Wie viele Pfunde sind das?

Antw. $10^1/_2$ Pfund.

26.

Das erste ist rund,
Das zweite ist rund,

Das dritte ist rund,
Das ganze ist auch rund?

Erdäpfelknödel.

27.

Immer und immer,
Ein hölzernes Zimmer,
Eine beinerne Wiese,
Trägt oft ein grünes Gras.

Friedhof.

28. [1])

Es sitzt auf einem Stöckchen,
Hat ein rothes Röckchen,
Und das Bäuchlein voll Stein,
Was mag das sein?

Hagebutte.

29.

Der Berg ist weiß, das Thal ist dunkel; die Gemeinde hält nicht mehr recht zusammen und zwei verlangen einen dritten.

Der Greis.

30.

Es wächst im Gärtlein,
Hat grüne Röhrlein,
Hat viele Häute,
Beißt alle Leute.

Die Zwiebel.

31.

Wirgerle, wargerle auf der Bank,
Wenn es hinfällt ist es krank,
Kein Doktor ist im ganzen Land,
Der dem wirgerle, wargerle helfen kann.

Das Ei.

32.

Ein Mann aus Piperiten,
Hat zehntausend Kleidungsstücken,

---

[1]) 28. Vergl. Nr. 14, 15 u. 16 in Simrock's „Deutsch. Räthselb. III. S. 3, 4. — Rochholz, Liederfibel S. 80. 3. Auflage.

Ein goldenes Angesicht
Und einen ledernen Bart.

Der Hahn.

33.

I geh' aus'n Haus,
Nimms mit naus,
Komm zurück,
So bring i's mit.

Die Schnecke.

34.

S' is a klans Thierl,
Haßt Flamirl,
Hat schon bei Kaiser und König g'speist.

Fliege.

35.

Der Zweifuß sitzt auf dem Dreifuß, da kommt der Vierfuß und nimmt den Kühfuß; jetzt nimmt der Zweifuß den Dreifuß und wirft ihn nach dem Vierfuß, daß der Vierfuß den Kühfuß fallen lassen muß.

Eine Katze, welche einem Schuster, der auf einem Dreifuß saß, den Kühfuß stehlen wollte.

36.

Einst zog ich ein weißes Kleid an;
Als mir dieses war entflohn,
Hab' ich ein grünes angezogen,
Dann ward mein Herz zu einem Stein
Und mein Blut zu rotem Wein.

Die Kirsche.

37.

A Wimmerl, a Wammerl,
A eisernes Kammerl,
A Wippen, a Wappen,
A eiserne Kappen.

Die Uhr.

38.

In dem Berge Sinai,
Liegt ein gelbes Blümelein;

Wer das Blümlein will haben,
Muß den ganzen Berg umgraben.

Der Dotter im Ei.

39.

Viele tausend und tausend stehen,
Zwei gehen,
Zwei sehen,
Zwei hören,
Eine riecht,
Einer spricht,
Zehn greifen und fassen.

Die Haare, die Füße, die Augen, die Ohren, die Nase, der Mund, die Finger.

40.

Ein Vater hat zwölf Söhne; jeder dieser Söhne hat dreißig Söhne, wovon jeder eine weiße und schwarze Wange hat und einer den andern niemals sieht. Wer ist der Vater? Wer sind die Söhne? Was sind die schwarzen und weißen Wangen?

Das Jahr, die 12 Monate, die 30 Tage, Tag und Nacht.

41.

Es geht ein Fräulein über den Gang
Und hat fünf eiserne Stangen in der Hand,
Und hinten rennt der neuntausend Ellen lange Pintsch nach.

Strickerin mit der Strickerei.

42.

Einwendi rauch,
Auswendi rauch,
Hat kan Buckl,
Hat kan Bauch?

Kotze.

43.[1]

Es kommen zwei gegangene
Und suchen ein gefangenen;
Sie führen ihn nach Wuzelbach,

---

[1]) 43. Vergl. Rochholz, Alem. Kinderspiel p. 223. E. Meier p. 83.

Von Wuzelbach nach Nagelbach,
Zu Nagelbach wird er umgebracht.

Floh.

44.

Rund und eckig,
Gelb und schmeckig,
Trocken und naß,
Was ist das?

Das Ei.

45.

Auf einem weißen See,
Schwimmt eine rothe Rose,
Willst du mit den schwarzen Fischlein sprechen,
Must du die rothe Rose brechen.

Brief, Siegel, Buchstaben.

46.

Es blüh'n drei Rosen an einem Stamm,
Hat jede einen andern Nam',
Hat jede einen andern Glanz,
Und jede einen andern Schein.

Sonne, Mond, Stern.

47.

Vier Gagelunzen,[1])
Zwa rauchi Plunzen,[2])
S' Gagamand'l,[3])
Mit'n weiß'n Band'l? [4])

Wagen mit zwei Pferden.

---

[1]) Räder am Wagen. [2]) Zwei Pferde. [3]) Der Kutscher. [4]) Die Peitsche.

Vergleiche Müllenhoff in Wolf's Zeitschrift III. p. 3. — E. Meier Nr. 303; Rochholz p. 263.

In der Gegend von Budweis (Böhmen):

Vier Kugelwunzen (Räder),
Zwa dicki Plunzen (Pferde),
A Hoppermandl (Kutscher),
Und a Gaukermandl (Wagen),
Und a Krachhörndl (Peitsche).

48.[1])

Ein Mann wurde zum Tode verurtheilt; seine Frau bat für sein Leben bei den Richtern und wurde beschieden, ein Räthsel zu sagen. Wenn die Richter nicht im Stande wären, es zu lösen, so solle dem Manne das Leben geschenkt werden. Die Frau hub an:

Als ich gieng und wieder kam,
Fünf lebendige aus'n Toten nahm;
Der sechste macht' den siebenten frei.
Rathen Sie, was dieses sei?

Die Richter außer Stand, dieses zu errathen, schenkten dem Delinquenten das Leben und verlangten, daß die Frau es auflöse. Sie sprach: Als ich morgens über den Friedhof gieng, sah ich einen Vogel aus einem Totenkopfe fliegen; ich gieng hin und fand darin fünf junge Spatzen, die ich nahm und nach Hause trug. Der sechste ist der, welcher aufgeflogen ist und mich in Stand setzte, euch dieses zu sagen. Mithin macht auch der sechste den siebenten, meinen Mann, frei.

Anderwärts kann man dieses Räthsel so hören:

Vier Unzen,
Zwa rauchi Plunzen,
Der Pitschipatschi,
Der Klaubauf,
Inwendi sans alli wolauf.

Kutsche mit Kutscher, Bedienten sammt der Herrschaft.

[1]) 48. Vergl. das Räthselmärchen, welches Müllenhoff in den Sagen, Märchen und Liedern der Herzogthümer Schleswig, Holstein und Lauenburg Seite 504 mitgetheilt hat

Wort- und Sachregister.



